НЕИЗВЕСТНЫЕ АРМИИ™

Стартовый набор кампании

МОЛОДЫЕ ПРАКТИКИ

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в «Неизвестные армии», игру об оккультизме и сломанных людях, сговорившихся исправить наш мир. В этой игре присутствует м'агия, которая возможна лишь в мире, совмещающем детективные романы с историями о тайных заговорах. Она — это искажение мироздания, порождаемое растущим риском, жертвами и одержимостью.

Эта книга включает в себя стартовый набор кампании «Молодые практики», в котором есть 5 готовых персонажей игроков, готовое первое приключение, а так же сюжетные завязки и антагонисты для продолжения истории. Для игры нужны короткие правила из стартера «Мария в трёх сущностях» или книги основных правил.

Чтобы узнать о «Неизвестных армиях» больше, прочтите о них на сайте **trideviatoe.ru/unknownarmies/** или спросите в ближайшем магазине настольных игр или товаров для хобби. Эта игра состоит из 3-х книг основных правил, а также 2-х книг дополнительных правил. Цифровые издания этой игры можно приобрести на сайте trideviatoe.ru или DriveThruRPG. На нашем сайте также можно найти другие приключения, ширму ВИ и бланки персонажей.

В серию «Неизвестные армии» входят следующие книги:

«**Книга первая. Играй**» — книга для игроков.
«**Книга вторая. Веди**» — книга для ведущих.
«**Книга третья. Открывай**» — книга странных вещей и идей (для ведущих).
«**Книга четвёртая. Разоблачай**» — книга самых смелых идей геймдизайнера Грега Штольце.
«**Книга пятая. Ищи**» — книга с дополнительными расширенными правилами, персонажами и идеями от команды авторов Atlas Games.

«Неизвестные армии» созданы **Грегом Штольце** и **Джоном Тайнсом**
Тексты и дизайн: **ВиДжей Мак-Гаффин**
Редактура: **Коллин Рилей**
Вёрстка: **Кэм Бэнкс**
Корректура: **Джон Нэфью, Коллин Рилей, Джефф Тидболл**
Иллюстрации: **Shutterstock, Коллин Рилей**
Графический дизайн: **Томас Дини**

Перевод на русский язык: **Курочкин З.Р., Никулин В.С.**
Редактура русского текста: **Никулин В.С., Роман М.С., Стажило-Алексеев С.С.**
Корректура русского текста: **Гнедовская Л.А.**
Вёрстка русского издания: **Маклакова В.Ю., Миронов К.А., Никулин В.С.**

Произведение является вымышленным. Все имена, персонажи, места и события являются плодом воображения автора. Любое совпадение с реально происходившими событиями или местами и личностями (живущими или умершими) случайно. Права на русскую версию издания принадлежат ООО «Студия «Пандора Бокс». Печатается по лицензии Atlas Games. Перепечатка и публикация без разрешения правообладателя запрещена. Перевод на русский язык выполнен ООО «Студия «Пандора Бокс». В соответствии с ФЗ No 432 от 29.12.2010 маркируется знаком «18+».

Издательство: ООО «Студия «Пандора Бокс». Адрес: 107113, г.Москва, Сокольнический вал, 52/5. Тел.: +7 (495) 796-50-49.

www.trideviatoe.ru, www.atlas-games.com

© 2020 Trident, Inc., D/b / A Atlas Games. Unknown Armies is a trademark of Greg Stolze and John Tynes, used under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

МОЛОДЫЕ ПРАКТИКИ

СТАРТОВЫЙ НАБОР КАМПАНИИ

Стартовые наборы кампании игры «Неизвестные армии» сделаны так, чтобы можно было быстро приступить к проведению своей кампании. В наборе есть:

- 5 готовых персонажей игроков, сломленных, травмированных и готовых к игре.
- 1 общая задача, которую решает группа.
- Сюжет для первой игровой сессии, чтобы быстро перейти к делу.
- Сюжетные зацепки для ведущего игры, описание персонажей ВИ, идеи для дополнительных задач и фазы антагониста.

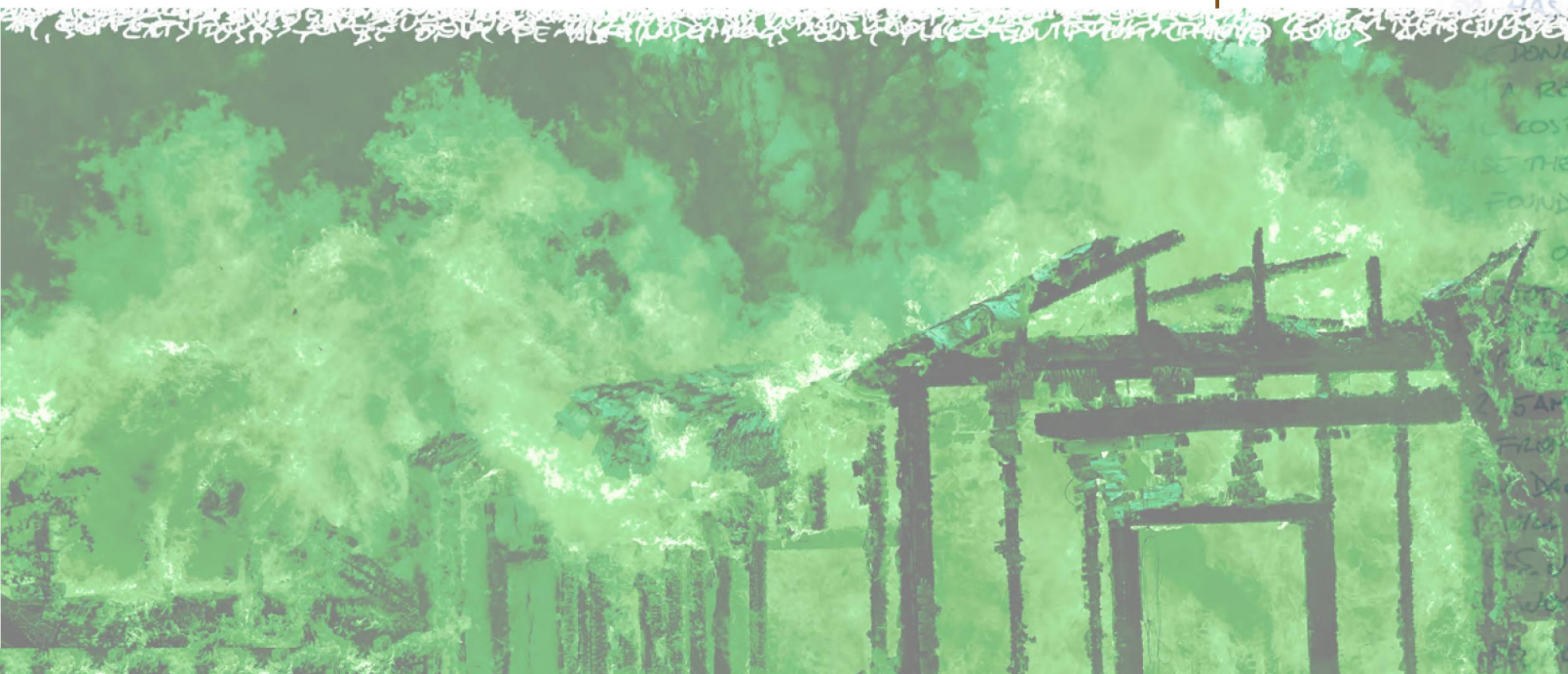
В стартовом наборе кампании есть всё, чтобы подстегнуть воображение играющих, начать и продолжить игру. Набор заменяет систему совместного создания персонажей и мира, а также начального планирования, данную в основных правилах игры «Неизвестные армии». Игроки выбирают своему ПИ 1 или 2 дополнительных отношения и начинают играть от лица странных одержимых типов, которых выбрали.

В кампании «Молодые практики» персонажи игроков — это группа новичков оккультного подполья, каждый из которых совершил что-то ужасное, способное разрушить его жизнь. По ходу кампании эти претенденты на вступление во внутренний круг м'агического сообщества столкнутся со своим прошлым и сразятся за будущее, для того, чтобы избежать худшей, чем смерть, участи.

Вот эти персонажи:

- **Рэйчел Эпплбаум.** Дневной трейдер, захваченая м'агической силой романтических комедий.
- **Аден Эпплбаум (Зелень).** Пострадавший от домашнего насилия наркоман, способный быть тем, кем его хотят видеть.
- **Мэтт Сальваторе (Правое Дело).** Сторонник открытого ношения оружия и игрок в азартные игры.
- **Джейлен Харрис.** Сидящий на стероидах сын богатых родителей, который теперь оказался на мели.
- **Эмилия Кампос (Petite Sparxxx).** Ветеринарный техник днём, вебкам-модель ночью.

В этой кампании, как и в большинстве историй и приключений игры «Неизвестные армии», есть взрослые темы, неоднозначные отношения персонажей и сложные ситуации. Если ВИ беспокоит возможная реакция игроков на подобное, следует обсудить с ними это заранее и приготовиться взглянуть на мир оккультного подполья новыми глазами и с новых точек зрения.



ГРУППА

Задача. Не дать Фрэнку Ховату превратить Молодых практиков во что-то воистину злое.

Мэрилин Монро прославилась благодаря своей сексуальности. Стив Джобс разбогател благодаря своей педантичности. То, что они добились успеха, используя свои сильные стороны, не кажется нам несправедливым. Почему же использование м'агии для достижения успеха в жизни должно считаться несправедливым? Это просто практично. Так и появились **Молодые практики**. Движение, использующее м'агию для получения работы, денег, секса и всего прочего. Его адепты и аватары имеют право (а может, даже обязанность) использовать заклинания и каналы для достижения успеха.

Все ПИ из этой кампании присоединились к Молодым практикам, так как им в какой-то степени близки подобные идеи. У **Рэйчел**, **Адена**, **Мэтта**, **Джейлена** и **Эмилии** есть потребности, и м'агия способна их удовлетворить. Как и в случае со всеми Молодыми практиками, их одержимости проще подпитывать именно ею.

Однако м'агию нужно использовать с осторожностью. Не стоит будить спящего тигра — надо сосредоточиться на том, чтобы помогать себе, а не вредить другим. Например, перед важным собеседованием можно м'агически очаровать интервьюера.

В последнее время всё стало меняться. Основательница Молодых практиков, **Фэй Лейфер**, серьёзно заболела. Вместо её заместительницы, **Райен Бойл**, реальным лидером стал амбициозный и бессердечный **Фрэнк Ховат**. У него более радикальный взгляд на принципы движения: никаких ограничений. Вместо того чтобы очаровывать интервьюера, Ховат и его дружки лучше нападут на своих соперников и даже убьют их, лишь бы вывести конкурентов из игры.

Всего в группе Молодых практиков состоят 48 активных участников. Десять поддерживают Ховата, а почти дюжина пока не определилась. Никто особенно не поддерживает Лейфер, потому что сейчас это не практично. Сейчас Молодые практики стоят на краю пропасти, а Ховат и его команда изо всех сил пытаются столкнуть их с обрыва, чтобы узнать, насколько эта пропасть глубока.

ПИ объединились, обеспокоенные и напуганные вносимыми Ховатом изменениями, — они образовали свою группу, чтобы остановить Ховата, пока всё совсем не вышло из-под контроля. Учитывая склонность Ховата к насилию, им придётся действовать скрытно — по крайней мере пока...

УЖАСНЫЕ ДЕЯНИЯ

Состоя в Молодых практиках, каждый ПИ совершил особенно гнусный поступок, давший ему дополнительную метку провала. Поступок известен только ему самому и (похоже) главному антагонисту — Фрэнку Ховату. Произошедшее помогло ПИ понять, что Ховата надо остановить.

ИСПЫТАТЕЛИ ГРУППЫ

Ниже представлены основные движущие силы Молодых практиков — ПВ, которые, скорее всего, так или иначе примут участие в кампании.

ФЭЙ ЛЕЙФЕР

Этот архетип упоминается в «Книге третьей. Открывай», но полностью описан в «Книге пятой. Ищи». Краткое описание есть на странице 17.

Хочет, чтобы Молодые практики были уважаемой и вызывающую восхищение группой.
Предел ранений. 50.
Страх (страсть). («Беспомощность»). Она боится умереть прежде, чем Молодые практики станут достаточно стабильной группой м'агов, способной выжить без её руководства.
Благородство (страсть). Считает, что обязана помогать другим людям менять их жизнь к лучшему, выступая в качестве их лидера.
Гнев (страсть). Она терпеть не может, когда люди не используют подвернувшуюся им большую возможность.
Аватар Самого Ценного Игрока (40%*). (*личность одержимости).

ФЭЙ ЛЕЙФЕР

Метки	Насилие	Сверхъестественное	Беспомощность	Одиночество	Самосознание
Чёрствости	2	5	2	4	3
Провала	1	3	0	0	2

РАЙЕН БОЙЛ

Метки	Насилие	Сверхъестественное	Беспомощность	Одиночество	Самосознание
Чёрствости	6	3	4	3	1
Провала	3	0	0	2	1

ФРЭНК ХОВАТ

Метки	Насилие	Сверхъестественное	Беспомощность	Одиночество	Самосознание
Чёрствости	6	4	2	7	8
Провала	1	1	3	2	0

Практичный корпоративный рейдер (50%). Оценка «Самосознание»; манипуляция «Беспомощность»; заменяет способность «Скрытность».

Основатель Молодых практиков (70%). Защита «Самосознание»; заменяет способность «Статус»; черта «Терапия».

Фэй — аватар Самого Ценного Игрока. Сначала она использовала свои силы, чтобы добиться финансового успеха, занимаясь агрессивными корпоративными поглощениями (заслужив в деловых кругах прозвище Королева-ножовка). Она вышла на пенсию где-то в 50, с «золотым парашютом» и жаждой рассказать о практическом применении м'агии. Лейфер основала Молодых практиков и была их неоспоримым лидером, пока ревматоидный артрит и болезнь Паркинсона не взяли над ней верх. Она всегда так холодна и рациональна, что ей может позавидовать даже вулканец.

РАЙЕН БОЙЛ

Хочет помочь невинным, страдающим от конфликтов.

Предел ранений. 50.

Страх (страсть). («Самосознание»). Боится, что слишком эмоционально привязана к людям, чтобы поступить практично, когда это будет нужно.

Благородство (страсть). Должна помогать обездоленным и бездомным.

Гнев (страсть). Ненавидит, когда насилие используют ради удовольствия.

Камератургия (35%*). (*личность одержимости).

Военный корреспондент (80%). Защита «Насилие»; заменяет способность «Уклонение»; заменяет способность «Внимание».

Смотрите описание «Камератургии» в главе 6 «Книги первой. Играй», а также ниже на стр. 23.

Каждому словно мать (40%). Манипуляция «Одиночество»; черта «Медицина»; заменяет способность «Лживость».

С самого детства Бойл была очарована книгами со старыми фотографиями войны и разрухи. Неудивительно, что когда она выросла, то стала легендарным военным фотокорреспондентом, побывавшим в Панаме, Боснии и Ираке. Она сама наткнулась на Камератургию. Как и её лучшая подруга Лейфер, Бойл очень практична и твёрдо верит в группу. Более того, Бойл — неофициальная наследница трона Лейфер. Но у неё есть непрактичная слабость к детям, животным и обездоленным. Она не выносит Ховата, но (небезосновательно) боится, что он и его дружки убьют её, если она встанет у него на пути.

ФРЭНК ХОВАТ

Хочет оставаться чистым и жить жизнью, свободной от заразы и ограничений.

Предел ранений. 50.

Страх (страсть). («Беспомощность»). Ему снятся кошмары о том, что он снова болен и очень ослаб.

Благородство (страсть). Хочет, чтобы слабые представители общества смогли стать достаточно сильными, чтобы самостоятельно получить всё необходимое.

Гнев (страсть). Слетает с катушек, когда люди активно сопротивляются тому, что он делает для их же блага.

Переживший детскую болезнь (60%). Манипуляция «Насилие»; защита «Беспомощность»; заменяет способность «Стойкость».

Катаромантия (40%*), (*личность одержимости).

Самопровозглашённый Спаситель (60%). Манипуляция «Одиночество»; заменяет способность «Связь»; заменяет способность «Статус».

Ховат вырос в бедной части города. У него было столько болезней и аллергий, что его врач однажды сказал, что ему стоит жить в теплице. Со временем он изучил Катаромантию, которая стала для него возможностью выжить. На сегодняшний день Ховат вполне здоров и находится в хорошей физической форме, но годы насмешек, издевательств и страданий (из-за болезней и сверстников) наделили его практичным взглядом на жизнь: делай что угодно, пока это сходит тебе с рук. Он считает Молодых практиков слабыми и заблуждающимися — группой, которая могла бы расцвести и помочь обездоленным получить всё, чего те заслуживают.

ИЗЛЮБЛЕННЫЕ МЕСТА

Ниже описаны места, знакомые всем членам вашей группы. Скорее всего, именно в них будет развиваться действие кампании.

ДОМ (3209, ВЕСТ-ЭММАНУЭЛЬ-СТРИТ)

Этот трёхэтажный викторианский особняк является официальной цитаделью Молодых практиков. За долгие годы он побывал частным домом, подпольным баром, домом трезвости и христианским пансионом для девочек, а теперь снова стал частной резиденцией. Сейчас им владеет Бойл, живущая на верхнем этаже. Другие этажи используются для собраний, посиделок и хранения ресурсов группы. Особняк имел дурную репутацию «дома с привидениями» задолго до того, как Бойл превратила его во владения группы. Большинство Молодых практиков называют его просто — «Дом».

«ЧАШКА ЗА ЮАНЬ»

Кофейня, владельцы которой недавно эмигрировали из Китая. Кофе и чай здесь просто ужасны, зато всегда есть бесплатный Wi-Fi. А если дать хозяевам ещё 20 долларов, они позволят подключиться к их частному высокоскоростному соединению и VPN. Они ничего не знают об оккультном подполье, и, скорее всего, им было бы всё равно. Рэйчел, Мэтт и ещё несколько Молодых практиков — местные завсегдатаи.

ГАРРИ ХА

Ворчливый нелегальный иммигрант 60%

Совладелец кофейни, ворчливый старый китаец, который плохо говорит по-английски. Большую часть времени Гарри проводит с сигаретой на улице. Он просрочил свою визу и пытается не попасться.

КОННИ ХА

Ворчливая владелица бизнеса 65%

Совладелица кофейни и жена Гарри Ха. Конни тоже ворчлива, но свободно говорит по-английски, испански и на кантонском диалекте. Она просто не раскрывает это большинству клиентов. Она получила гражданство несколько месяцев назад, но весь этот процесс с «женитьбой ради гражданства» может занять годы.

ПРОУЛОК ВОЗЛЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ МАЛЛИС-АВЕНЮ И ВЕРМОНТ-СТРИТ

Этот район — один из тех, которые застройщики подумывают обновить и перестроить, но потом говорят: «Нет, подождём ещё пару лет». Дома здесь старые и красивые, а местные следят за чистотой. Но две соперничающие уличные банды («Безумные трэс» и «Лорды четырёх углов») претендуют на контроль над этим районом. Аден продаёт в этом проулке наркотики и информацию, потому что быть дилером в месте конфликта двух банд (не состоя ни в одной) — отличная идея.

ОФИЦЕР РАЙАН ЛОТТ

Гордый продажный коп 65%

Лотт — офицер-новичок. Он бывший член банды, вставший на путь закона. По крайней мере, такое у него прикрытие. На деле он настолько продажный, насколько может быть продажным тот, кто не занимается политикой. Того, кто сомневается в его честности, он сразу обвиняет в предвзятости к его прошлому. Пока это позволяло ему избегать проблем, хотя он и ведёт себя как полный урод.

МАГАЗИН ОРУЖИЯ И ТИР МЭТТИСОН

Одно из немногих стрельбищ в городе, магазин Мэттисон стал домом для пёстрой компании либертарианцев, выживальщиков и спортивных мамаш. Тут продаются пистолеты, винтовки, патроны и охотничьи принадлежности, а тир вмещает до пяти стрелков. Снаружи нет вывески, а внутри — очень практичная обстановка, разбавляемая лишь случайным плакатом «Разыскивается террорист». Если завсегдатаи примут ПИ, им станет доступен чёрный рынок оружия и лёгких наркотиков, но на это нужно время. Да, местные не слишком любят правительство, но они не дураки.

КРИСТИ МЭТТИСОН

Наивный романтик с пушкой 45%

Владелица и управляющая тира. Аватар Шута, но понятия об этом не имеет. Если бы она им не была, то вероятно, давно уже погибла бы от случайной пули — как её покойные мужья Кит, Ронни и Ронни-младший. Кристи влюбляется быстро и сильно, и сейчас она влюблена в Мэтта.

«ПЕРВЫЙ/ВТОРОЙ»

«Первый/Второй» — это гей-бар, куда приводят натуралов, чтобы разубедить их, что в таких местах все ходят в коже и прилюдно занимаются сексом. Бар удостоен наград: в нём подают крафтовое пиво и недорогие модные блюда, такие как норвежские тако и засахаренный хумус. По

Катаромантия — эта новая м'агическая традиция полностью описана в «Книге пятой. Ищи». Краткое описание есть на странице 19.

выходным на танцполе жарко и многолюдно, а бар привлекает много полиаморов и свингеров. Каждую первую пятницу месяца сюда приходит поужинать группа членов «Ордо Корпулентис», но они никогда не заказывают блюда из меню. Джейлен — местный завсегдатай. Пару раз здесь бывала и Эмилия.

НИК ФОСТЕР

Амбициозный промоутер бара 60%

Фостер — промоутер бара и специалист по маркетингу. Он умён, красив и любит классизм, что сделало его мишенью для вербовки в «Ордо Корпулентис». До сих пор Фостер разговаривал с ними только за выпивкой, но пока ему нравится то, что он слышал. Нет, они ещё не дошли до разговоров о м'агии и поедании людей.

ХОУИ ТАФТ

Основатель техностартапов 70%

Да, он дальний родственник президента, который застрял в ванне, потому что был слишком толстым. И да, он тоже немаленький. Размерами Хоуи где-то между Амбалом в исполнении Винсента Д'Онофрио и древним идолом плодородия. Тафт самокритичен, остроумен, богат, щедр, пугающе умён и очень приятен в общении. Жаль, что он каннибал, который верит, что все нехристиане поклоняются дьяволу.

КЛУБ «РОЗОВЫЙ НОСОРОГ»

Этот джентльменский клуб — настоящий неогранённый алмаз. Он расположен в стороне от оживлённой дороги, в захудалом промышленном районе с почти неработающими уличными фонарями. Но внутри всё обставлено чисто и со вкусом (по крайней мере для стрип-клуба). Несколько м'агистров и преступников ведут здесь дела, поэтому в клубе соблюдается неофициальное перемирие.

Танцовщицы тут молодые и стройные, но проституцией не занимаются. Часть из них — обеспеченные домохозяйки, работающие здесь для того, чтобы почувствовать себя дерзкими и соблазнительными, а не ради денег. Местный диджей банален и просто ужасен. У Эмилии здесь много близких друзей, а Джейлен и Аден бывали здесь несколько раз, и это заведение им хорошо знакомо.

САИФ ИБН САУД (СУИ)

Новоиспечённый американец 50%

Хотя от Саифа отрёкся его отец — саудовский принц, у него всё ещё осталась куча денег. Он купил клуб «Розовый носорог», чтобы продемонстрировать окружающим, что он отказался от своего ваххабитского воспитания. Он старается всегда использовать своё прозвище, Суи, и одевается так, как арабы представляют себе американцев. Саиф — один из немногих людей, которые знают об оккультном подполье, но сами м'агию не используют. В целом ему наплевать на то, чем занимаются ПИ, главное — чтобы они хорошо относились к танцовщицам и к нему самому.

ПЕРВАЯ ИГРА

Вначале каждый игрок должен описать своего персонажа и объяснить, почему тот решил противостоять Ховату и его убийственному взгляду на практичность. Только не делитесь своими ужасными деяниями! Их следует раскрывать органично: через жёсткие решения, принимаемые во время игры. На данный момент они служат тайными причинами, из-за которых герои ненавидят Ховата и то, во что он пытается превратить Молодых практиков.

Как только игроки определят отношения между своими ПИ, группа отправится на своё первое задание — помешать Ховату стать сильнее и, возможно, спасти свои собственные жизни.

СИТУАЦИЯ

В последнее время Бойл незаметно следила за Ховатом. Вчера она узнала, что в город прибывает Караван Табу. Это передвижной рынок, где м'агистры и испытатели могут приобрести товары и услуги, которыми может воспользоваться только кто-то из оккультного подполья. Хуже того, до неё дошёл слух, что Караван Табу продаёт мощную реликвию под названием фотонатроны. Потратив значимый заряд, можно выстрелить одним из таких патронов в фотографию и попасть в человека на ней, где бы тот ни был. Выстрелив фотографии в голову, можно прострелить череп несчастного и в реальности.

Знаете, кому это понравится? Фрэнку Ховату. А знаете, к кому эта вещица не должна попасть? К Фрэнку Ховату.

Бойл быстро перешла к делу: она связалась с ПИ и предложила им встретиться.

Она умоляет их найти Караван Табу и либо купить фотопатроны, либо уничтожить их, чтобы те не попали в ухоженные ручки Ховата (ПИ могут и сами узнать эти слухи и связаться с Бойл или оставить её в неведении, решив поиграть в героев без неё).

Сначала персонажам игроков надо выяснить, где в городе остановится Караван Табу, так как его адрес обычно неизвестен пока он не откроется. Затем надо убедить владельца артефакта расстаться с ним, а это может обойтись им недёшево. Помимо этого, ПИ нужно будет не попасться Ховату и его последователям, занимающимся теми же поисками. Удачи им в этом начинании!

ПОИСК КАРАВАНА ТАБУ

Мало кто способен предсказать, где он появится. Это означает, что персонажам игроков придётся разработать умный (а может и не очень) план по его поискам.

- Например, использовать канал или заклинание, способное предоставить уникальную информацию.
- Вызвать демона и спросить его.
- Отыскать Гиену, мощного инфоманта, известную способностью узнавать всякие тайные штуки.
- Посетить «Шонин веб-маркетинг», оплот двух аватаров Торговца, которые, по слухам, уже закупались у Каравана Табу в прошлом.

Вместо поиска каравана ПИ могут организовать слежку за Ховатом. Но это довольно рискованно.

ВИ лучше растянуть время поиска так, чтобы поиск был сложным и продолжительным, но не раздражающе долгим. Это отличный способ для игроков протестировать своих ПИ и попользоваться их м'агическими способностями. Любой, кто знает, где появится Караван Табу (или знает того, кто знает), не выдаст эту информацию просто так. В оккультном подполье у всего есть цена.

Для большего интереса, свяжите поиски с личностями ПИ. Стоимость информации должна быть так высока, что подойдёт к приемлемому для Джейлена лимиту трат. Поиски займут весь день, поэтому Рэйчел занервничает без Netflix. А Мэтту может понадобиться недолго поработать на организацию по контролю за распространением оружия. Не делайте так, чтобы табу ПИ сработали, но заставьте игроков понять, что одержимость ПИ может влиять на поведение ПИ.

В итоге ПИ как-то узнают, что Караван Табу появится в оживлённом коммерческом районе, втиснувшись на задворки местного гипермаркета. Если ПИ не сделают чего-то невероятно глупого, у них получится добраться туда к моменту открытия и за пятнадцать минут до появления Ховата и его головорезов.

ПОЛУЧЕНИЕ ФОТОПАТРОНОВ

Если ВИ нужно немного сбавить темп игры, он может потребовать от ПИ получить приглашение. У дверей они встретят **Бормотуна** и двух бугаёв (прямо в комнате отдыха супермаркета), которые их остановят. В этом случае Ховат появится через пятнадцать минут после того, как ПИ попадут внутрь.

Караван Табу управляется **Сарой Хьюз** и демоном Бормотуном, которым Сара одержима большую часть времени. Весь рынок заполнен фальшивыми артефактами и фальшивыми ритуалами, но здесь есть и немного реальных товаров, которых как раз хватает, чтобы представители Оккультного подполья приходили сюда снова и снова. Здесь есть свои охранники, выглядящие как люди, и называемые вышибалами — они ненасильственно, но решительно пресекают любые драки и ругань.

Каждый час здесь непременно случается что-то странное. Массовые головокружения, бесплотные голоса и сбои техники — самые распространённые варианты таких странностей, но ВИ может добавить любые интересные малые явления или придумать что-то своё. Любые угрозы или драки жёстко пресекаются вышибалами.

Фотопатроны продаёт торговец оружием по имени **Один, Бог Зла**. Ему не терпится что-нибудь сбыть, чтобы умаслить Бормотуна, поэтому он неуклюже пытается всучить поддельные волшебные пули и «антибестелесные» ножи. Единственная крупица настоящей м'агии в его владении — это три фотопатрона. Один знает, что они настоящие, поэтому постарается задрать цену как можно выше.

Появившись, Ховат посылает трёх своих подручных на поиски фотопатронов. Сам он отправляется к Бормотуну, решив попробовать более прямой (и немного угрожающий) подход. Пусть игроки сами решат, как справиться с этим осложнением.

Малые явления описаны в главе 4 «Книги первой. Играй».

РИТУАЛ ФОТОПАТРОНОВ

Почему патроны такие дорогие? Возьмите пулю, которая убила Кеннеди. Прибавьте пули, убившие Ганди и Линкольна. Затем добавьте пули, использованные снайперами Симо Хяюхя, Людмилой Павличенко и Билли Диксоном. Расплавьте их, добавьте серебро и отлейте из этого три 9-миллиметровых пули. Оберните эти пули в исследование, опубликованное физиком Джоном Стюартом Беллом, вместе с фотопортретом предполагаемой жертвы размером 8 на 10. Продержите их всю ночь в коробке с кошкой.

Вот почему они такие ценные. На дороге такое не валяется.

ДЕРЖИТЕ ХОВАТА В НЕВЕДЕНИИ

То, как ПИ будут избегать Ховата, зависит только от них. ВИ не стоит бояться подкинуть им пару рискованных ситуаций. Например, если ПИ направятся в Нору Гиены, то могут заметить, как по улице в их сторону небрежной походкой движется Ховат.

РЕАКЦИЯ ХОВАТА НА ГРУППУ

Как отреагирует Ховат, если поймёт, что ПИ охотятся за фотопатронами? Да как обычно — плохо. Он ещё не готов раскрывать свои карты, поэтому не вступит в открытое противоборство. Вместо этого он наймёт местных бандитов, чтобы надолго отправить ПИ в больницу. (Пока Ховат хочет оставить их в живых. Как и прочие высокомерные социопаты, он убеждён, что все Молодые практики рано или поздно согласятся с его видением).

Если ПИ удастся заполучить фотопатроны втайне от Ховата, тот будет бушевать в Караване Табу до тех пор, пока вышибалы не изобьют его до потери сознания. После этого он поймёт, что кто-то активно работает против него. А вслед за этим расцветёт и его паранойя.

РАСПИСАНИЕ ХОВАТА

Вот что будет делать Ховат, если ПИ ему не помешают. Здесь не указано точное время, поэтому каждый ВИ сам может выбрать для себя темп игровой сессии.

- Прикажет своим подручным надавить на местных испытателей, чтобы выяснить, где живёт Гиена.
- Сначала он уважительно предложит купить у неё информацию о местонахождении Каравана Табу. Когда это не получится, он выбьет информацию силой и покалечит Гиену.
- Наполнит портфель наличными и двумя малыми артефактами для обмена.
- Отправится в Караван Табу с тремя подручными-мордоворотами и окажется там через пятнадцать минут после открытия.
- Не сможет убедить Бормотуна продать ему фотопатроны и поэтому станет вместе со своими подручным лично обыскивать рынок.
- Потратит примерно тридцать минут на опрос продавцов, пока не найдёт прилавок Одина.
- Использует угрозы и наличность, чтобы выкупить у него фотопатроны.
- Вернётся домой и выстрелит фотографии Бойл в голову. Нальёт себе дорогого виски и устроит в доме праздничную уборку.

ПВ И АНТАГОНИСТЫ

Ниже даны основные персонажи, с которыми ПИ, скорее всего, столкнутся в течение первой игры и дальнейшей в кампании, но которые не состоят в Молодых практиках:

М'АГИСТРЫ

Основные движущие силы.

САРА ХЬЮЗ И БОРМОТУН

Одержима демоном и довольна этим 65%

Сара стала аватаром Оппортуниста ещё в колледже. С тех пор она погрузилась в дела Оккультного подполья, занимаясь скупкой краденого, мошенничеством и торговлей м'агией. Сделки давали ей новые возможности, и она переходила от проекта к проекту, поднимаясь по лестнице Незримого пантеона.

Она попала в неприятности 3 года назад, когда из-за проваленного ритуала ей овладел демон. Бормотун одержим идеей использовать людей в своих целях. Вместо того чтобы бороться с ним, Сара решила, использовать одержимость в своих интересах. Вот уже 3 года Бормотун контролирует её по несколько дней подряд. Так как он искусно заключает сделки, Сара использует его для достижения своих целей Оппортуниста. Она абсолютно уверена, что сможет избавиться от Бормотуна, когда захочет. Бормотун думает о ней так же.

ГИЕНА

Ненасытная искательница информации 70%

Настоящее имя — Мария Сапуто, а настоящее прозвище — Джайна, но так много людей ошибочно называют её Гиеной, что она смирилась (хотя тот, кто назовет её Джайной, заслужит её благосклонность). Она мощный инфомант, придумавшая ритуал для установки Ethernet-портов себе под кожу. Она буквально подключена к интернету 24/7 очень мерзким, но эффективным способом.

Гиена меняет инфу на инфу. Она знает почти столько же, сколько и демон; «большие данные» содержат больше информации, чем многие думают. В оплату она берёт только то, чего не узнать в Интернете. Гиена пренебрегает личной гигиеной, но всегда очень официальна, вежлива и одета в дорогие платья. Очень жаль, что на них всех есть пятна от... чего-то.

ИСПЫТАТЕЛИ

Главные действующие лица этого мира.

КОННОР ТРЭЙСИ

Упрямый лоялист 55%

Ховат не просто промыл своему неофициальному заместителю мозги. Он пустил свою философию по его венам. Будучи аватаром Добропорядочного гражданина, Коннор выбрал Ховата и его последователей в качестве своей избранной группы. Он оправдывает любое насилие «высшим благом» — то есть тем, чего хочет Ховат. Трэйси стал одним из таких политически зависимых людей, которые считают, что их партия непогрешима. Если очевидными доказательствами загнать его в метафорический угол, он набросится на вас с неметафорическими кулаками.

ОДИН, БОГ ЗЛА

Пассивно-агрессивный слуга Ада 50%

Когда-то Вилли Сайкс был молодым аватаром Воина. Затем он встретил Бормотуна и заключил сделку с этим демоном. Бормотун не смог принудить его ни к чему конкретному (это не во власти демонов), но обманул Сайкса, убедив, что его душа попадёт в ад, если тот не будет работать на Бормотуна вечно. Сайкс даёт отпор при помощи пассивной агрессии. Он назвался «Один, Бог Зла», зная, что это звучит глупо. Его ларёк в Караване Табу полон оружия и «сатанинских» вещей уровня гота-школьника. Его оружие, как правило, поддельное или продаётся по завышенной цене. Его «антибестелесные» ножи никак не вредят сверхъестественным существам.

ИШАКИ

Новички и ничтожества.

МАЙК И МИНДИ ХОКИНС

Корыстные интернет-маркетологи 60%

Эти двое — бомба замедленного действия, и похоже, что этого не замечают только они сами. Хокинсы — молодожёны, которые следуют по пути Торговца. Они основали в социальных сетях маркетинговую компанию «Шонин веб-маркетинг» и стали её сопрезидентами (и единственными сотрудниками). Однажды одному из них придётся стать начальником другого. И вот тогда, ребятки, и начнётся настоящий цирк. Ну а пока — они явно влюблены и прекрасно работают в команде.

Закупались ли они в Караване Табу? Пусть решает ВИ. Если игрокам понадобится помощь в поиске Каравана, то окажется, что эта милая парочка уже совершала там покупки и знает, где его искать. Если же события развиваются слишком быстро, то Майк и Минди не смогут им помочь.

ВЫШИБАЛЫ

Почти человечные охранники 75%

8 головорезов из охраны Каравана Табу не люди. Выглядят как нечто среднее между охранником торгового центра и телеведущим 70-х. Никогда не разговаривают, понимают только простые слова и подчиняются больше Бормотуну, чем Хьюз. Обычно просто беспорядочно прохаживаются по помещению, но, если кто-то затеет драку или устроит скандал внутри Каравана, они подбегут, схватят участников и осторожно выставят их на улицу.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ХОВАТА

Эгоистичные, но умелые сволочи 55%

Подхалимы, головорезы и культисты — как их ни назови, им всё подойдёт. Эти люди — новички в Оккультном андеграунде, которые по большей части поддерживают идеи Ховата насчёт практичности. Порой им кажется, что Ховат слишком одержим своими идеями, даже по меркам оккультистов, но при этом они всё же согласны с тезисом, что «практичность» означает: «Я причиняю боль тому, кому захочу, и тогда, когда захочу».

МЕСТА

Ниже представлены ключевые дополнительные места этой кампании.

КАРАВАН ТАБУ

Этот м'агический блошиный рынок, расположен в Бальном зале Фитцджеральда и ни разу его не покидал. Перемещается не рынок, а сам бальный зал. Он либо пузырь иноместа, либо комната Дома отречения. Каждые 33 дня он появляется в случайном здании в каком-нибудь городе и остаётся открытым в течение 9 часов. Рынок не занимает места — в какое бы здание Караван ни попал, всегда оказывается, что в архитектурных планах этого здания изначально был бальный зал Фитцджеральда, как бы нелепо это ни выглядело.

В зале 52 лавки. Каждая управляется 1 человеком и продаёт свой тематический ассортимент товаров: за одним прилавком торгуют свечами, в палатке по соседству — книгами и так далее. Продавец всегда выглядит либо ужасно уставшим, либо до странности счастливым, либо помешанным. Вышибалы — оккультная служба безопасности Каравана Табу. Никто точно не знает, контролируют ли это место Хьюз-Бормотун или место контролирует их.

НОРА ГИЕНЫ

Гиена живёт в двух квартирах (одна над другой), в хорошем районе, почти в пригороде. Она разобрала практически весь пол между ними и держит верхние апартаменты в темноте. Там, наверху, у неё множество дронов. Некоторые из них — пауки, которые переносят и хранят вещи. Другие — маленькие военные беспилотники, способные пристрелить кого надо. У неё есть даже личный гигиенический дрон, который не очень хорошо справляется с задачей.

На входе установлена усиленная металлическая дверь, а окна зарешёчены и плотно зашторены. Здесь пахнет подгнившим мусором и освежителями воздуха.

«ШОНИН ВЕБ-МАРКЕТИНГ»

Контора занимает нижний этаж трёхэтажки на окраине города. Аренда низкая, и попавшему внутрь понятно, почему. Потолок в потёках воды, а пол из голого бетона. Майк и Минди Хокинс поставили у себя 2 металлических стола друг напротив друга, передвижную доску и чахлое растение в горшке.

КАМПАНИЯ

СТРУКТУРА КАМПАНИЙ В ИГРЕ

Кампания в игре «Неизвестные армии» — это серия связанных игровых приключений, происходящих с одними и теми же ПИ, которая начинается в определённой точке и заканчивается там, куда приведут действия ПИ и решения, принятые как игроками, так и ВИ. Любая кампания включает:

1. Фазу персонажей (первая сессия);
2. Фазу антагониста (между сессиями);
3. Совместную фазу (игровая сессия)

Фаза персонажей происходит один раз за кампанию. Затем чередуются Фаза антагониста и Совместная фаза.

Фаза персонажа — это совместный процесс, во время которого происходит погружение игроков в мир игры и создание в этом мире их ПИ, которые так хотят всё изменить. У ПИ есть планы, а кампания — это история реализации их планов, их путей и их задач. Достигнутые задачи делают ПИ лучше и учат их ценным урокам,

а недостигнутые сбивают с пути, разлагают, делают их хуже и несут плохие последствия для мира. Оба результата интересны, при этом важно ставить перед ПИ такие задачи, с которыми те могут справиться.

Фаза антагониста проходит между игровыми сессиями. Это время, когда ВИ один или со своими знакомыми ведущими обдумывает дальнейшую историю кампании, так сказать, «вкладывает в свой колчан стрелы» (сюжетные повороты, интриги и пр.), чтобы затем «стрелять» ими во время игровой сессии. В это время ВИ надо представлять себя заклятым противником ПИ. Придумывать для них самые гадкие, самые трудные или самые нетривиальные задачи. Такие, узнав о которых ПИ может остановиться и сказать: «Думаю, не стоит идти к такой цели. Если за это придётся заплатить такую цену!» Закончив подготовку испытаний, ВИ не должен переносить своё чувство непримиримого антагонизма в игровой процесс.

Совместная фаза стартует с началом игровой сессии. Теперь задача ВИ — сделать так, чтобы спонтанные преграды на пути ПИ возникали в нужное время и выглядели естественно, история шла своим чередом, правила соблюдались, а играть было интересно всем. В большинстве НРИ ведущий в странной ситуации: он одновременно и противостоит игрокам, и следит за тем, чтобы правила игры соблюдались. ВИ должен стараться разделять 2 своих роли (противника и судьи), чтобы игроки не чувствовали, что он манипулирует ими как захочет. Фаза антагониста и Совместная фаза существуют как раз, чтобы игроки чувствовали, что, если надо, ведущий может быть и злейшим врагом, и хорошим другом. Это не значит, что ВИ должен становиться то Дартом Вейдером, а то волшебной крёстной по ходу сессии. Его любовь должна выражаться в создании интересного и преодолимого сюжета кампании и в том, как, двигаясь по нему, ПИ смогут раскрываться во время игры.

ЭТА КАМПАНИЯ

Продолжение кампании представляет собой холодную войну между персонажами игроков и Ховатом. Фрэнк продолжает воплощать в жизнь свои планы, становясь смелее и злее (из-за постоянно мешающих ему ПИ). В конце концов Ховат срывается, и среди Молодых практиков начинается гражданская война.

Если ПИ продолжат наращивать рейтинг задачи, к ним будет присоединяться больше людей. Но Ховат тоже может нарастить свой рейтинг задачи и собрать людей. Это происходит следующим образом: завершив каждый этап и добавив проценты к задаче, каждая сторона вербует по пять Молодых практиков.

ПЕРВЫЕ ИГРОВЫЕ СЕССИИ

ОХОТА НА ВЕДЬМ

Возможные этапы:

- Завербовать Грэйс Сук.
- Найти и одолеть Тэйлора Джейкобсона.
- Заключить союз с Гиеной.

Ховат в бешенстве. Он знает, что кто-то действует против него (даже если не догадывается, что палки в колёса ему ставят именно ПИ), и он не прощает подобного. Да, он неуравновешенный и жестокий ублюдок, но он ещё и умный. Вот почему его первая цель — очистить ряды Молодых практиков от предателей.

Не найдя настоящих заговорщиков, он выбирает двух последователей наугад и выгоняет их — ими становятся Грэйс Сук и Тэйлор Джейкобсон. Сук расстроена, но у неё практичный настрой, потому её можно убедить помочь ПИ или даже присоединиться к ним. Джейкобсон дико злится и объявляет войну всем Молодым практикам, а в его действиях не будет ни тонкости, ни точности. Сначала он нападёт на Дом — бесхитростно, но быстро. Следующей целью Тэйлор выберет «Розового носорога» и любимое место одного из персонажей игроков.

Во время этих событий с героями тайно свяжется Гиена. Даже если Ховат не избил её во время первой сессии, она всё равно будет обеспокоена тем, что он становится небрежным и скоро привлечёт внимание полиции, ФБР или кого-то вроде Спящих. Она хочет завербовать персонажей игроков, чтобы те остановили Ховата, но подаёт всё так, будто это она согласна помочь им за определённую цену.

ГРЭЙС СУК

Аватар Посланника 45%, чересчур откровенная беспризорница 55%

Сук воспитывалась в семье фанатичных христиан, поэтому ей трудно было

Подробнее о Посланнике можно узнать в главе 5 «Книги первой. Играй». Краткое описание есть на стр. 19.

принять свою роль аватара Посланника. Её одержимость истиной привела к тому, что в пятнадцать лет её выгнали из дома. Теперь ей семнадцать, и она готова воспользоваться своими каналами до того, как кто-то снова воспользуется ею.

ТЭЙЛОР ДЖЕЙКОБСОН

Жестокий хозяин питомцев 65%, Агромант 40%

Тэйлор не знал своего отца. Он вырос на ферме с дядей, застенчивым человеком, которому с животными было проще общаться, чем с людьми. Решительное управление Ховата было ему по душе. Тэйлор — один из тех агромантов, которые слишком уж любят приносить в жертву животных.

ПРИНУДИТЕЛЬНЫЙ ВЫХОД В ОТСТАВКУ

Возможные этапы:

- Выяснить планы Ховата.
- Защитить Бойл и/или Лейфер.
- Разобраться с Коннором Трейси.
- Справиться с последователем Ховата, закупающим оружие.

Теперь, когда Ховат навёл свои порядки, он готов сделать следующий шаг. Он и его последователи планируют убить и Фэй Лейфер, и Райен Бойл. На кого он повесит эти убийства, зависит от того, что происходило во время первой игры.

- Если Ховат подозревает, что ПИ действуют против него, он проникнет в их дома, украдёт следы ДНК и личные вещи, подбросит их на место преступления, а после позвонит в полицию. Здесь можно ввести в игру детектива Мохаммед, описанную в части «Жалобы на шум».
- Если он подозревает, что за происходящим стоит Бойл, то делает то же самое с несколькими местными членами Новой инквизиции. Затем созывает в Доме общее собрание с целью доказать, что Новая инквизиция развязала войну с Молодыми практиками и надо дать ей отпор. Ничто так не укрепляет власть, как свежий конфликт.
- Если он не знает, кто действует против него, то заключит сделку с Роджером Бёрнсом, главой Новой инквизиции города: если Бойл и Лейфер будут убиты, то Молодые практики станут союзниками инквизиции. Бёрнс согласится, планируя что позже заставит Ховата присоединиться к Новой инквизиции, либо устранит его. В свою очередь, Ховат собирается убить Бёрнса, когда получит полный контроль над Молодыми практиками.

Трудность этой игровой сессии заключается в том, как именно ПИ узнают о плане Ховата. Возможно, они уже установили за ним слежку — в этом случае их наблюдение может принести плоды. Если нет, то ведущий может дать им подсказку через Суи (который подслушал болтовню людей Ховата в «Розовом носороге») или Хоуи Тафта (который ищет в городе союзников, чтобы расширить «Ордо Корпулентис»).

Это идеальное время, чтобы серьёзно надавить на одержимости персонажей. Правая рука Ховата Коннор Трэйси признаётся в любви Эмилии. Если она станет с ним встречаться, то сможет добывать через него информацию, но ей придётся сблизиться с ним. Это может вызвать зависть у Рэйчел, которая мечтает об отношениях. Джейлен может получить подложные бумаги о неуплате от кредитора, что повредит его сбережениям. С Аденом может связаться подручный Ховата, который хочет прикупить наркотики и оружие. Подойдёт всё, что заставит игроков выбирать между одержимостью их персонажей и благом всей группы.

Какими бы ни были их одержимости, сейчас самое время нанести по ним удар. Проверьте, чем ПИ готовы пожертвовать, чтобы остановить Ховата.

РОДЖЕР БЁРНС

Фулминатург 55%, до ужаса компетентный руководитель среднего звена 75%

Бёрнс довольно равнодушно относится к своему членству в Новой инквизиции. Да, он верит в проповеди Авеля и думает, что м'агия — это зло. Но у него нет особых амбиций. У него есть допуск уровня «С», и он считает деловые встречи утомительной тратой времени. Единственное, что спасает его от «летнего лагеря» Новой инквизиции, — это его талант и эффективность в проведении операций. Он из тех фулминатургов, которые могут без проблем пристрелить кого угодно.

ЧТО ПРОИЗОЙДЁТ, ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ УБЬЮТ ХОВАТА?

Он основал движение, а не культ личности. Один из его последователей займёт его место в дальнейших событиях. Следующим лидером станет Коннор Трэйси, а за ним — Тэйлор Джейкобсон, если Коннора тоже устранят.

СЕРЕДИНА КАМПАНИИ

ЖАЛОБЫ НА ШУМ

Возможные этапы:

- Убедить детектива Мохаммед отстать от героев.
- Избежать битвы с Чен (и проигрыша).
- Успокоить Спящих.
- Защитить близких.

Независимо от того, выживут ли Лейфер и Бойл, м'агии будет использовано много. И это пробудит спящего тигра. А ещё приведёт в город Спящих.

На этом этапе кампании ПИ внезапно попадают на допрос к детективу Фасине Мохаммед. Она член «Синей линии» и встречается с ними из-за роста числа преступлений: из-за борьбы за власть между Ховатом и персонажами игроков в городе происходят нападения, акты вандализма и даже совершаются убийства. Она будет наблюдать за «Чашкой за юань» или проулком Адена, пока там не появится кто-то из ПИ.

Как будто этого было мало, в оккультном подполье начали болтать о недавних беспорядках, и это привлекло внимание Мишель «Мулан» Чен — аватара Воина и настоящую Спящую. Она приезжает в город, чтобы положить конец беспорядкам, пока тигр не начал ворчать.

К этому времени Ховат уже должен был понять, что ПИ создают коалицию против него. Он реагирует на это свойственным ему продуманным, скрытным образом. То есть похищает Грэйс Сук, превращает её в визгончую и начинает слежку за важными для ПИ заведениями и людьми. Все, с кем ПИ успели наладить отношения, становятся его главными целями.

Задача ВИ — поставить ПИ в трудное положение. Если они решат сражаться за своих близких, это может сильно разозлить детектива Мохаммед и Чен. Если они ничего не сделают, их близкие могут пострадать или погибнуть. При любом исходе Ховат будет в выигрыше. Это полный отстой!

ДЕТЕКТИВ ФАСИНА МОХАММЕД

Амбициозный детектив 65%

У чернокожей женщины-иммигрантки как минимум 3 препятствия на карьерном пути в органах охраны правопорядка (она чёрная, она женщина и она мигрант). Она смогла добиться успеха, используя интеллект, талант и взятки. Когда она стала детективом, её завербовал ГНОМОН, а скоро — «Синяя линия». Теперь она хочет стать лейтенантом и готова почти на всё, чтобы получить эту должность, — почти.

МИШЕЛЬ «МУЛАН» ЧЕН

Целеустремлённый агент Спящих 70%

Чен стала аватаром Воина в начальной школе, пока дралась с хулиганами. Она занимается всё тем же, но теперь «хулиганы» — это те, за кем её посылают Спящие. Она крайне ответственно относится к своим заданиям, но не слишком щепетильна в методах. Если миссия в том, чтобы заткнуть местного адепта, она сделает для этого всё возможное. Поможет лёгкая угроза? Прекрасно. Убийство? Тоже сойдёт. В Оккультном подполье её называют Мулан, и она считает это прозвище расистским.

ТРОЯНСКИЙ КОНЬ ИЛИ ДАРЁНЫЙ КОНЬ?

Возможные этапы:

- Встреча с Тафтом.
- Встреча с Бёрнсом.
- Принятие решений о том, с кем вступить в союз.
- Выяснение того, что происходит с союзниками из Молодых практиков.
- Спасение или защита союзников из Молодых практиков.

Когда дела идут плохо, обычно появляются два типа людей: искренне желающие помочь и те, кто притворяется, чтобы воспользоваться текущей ситуацией. Важно уметь отличить одних от других.

На этом этапе у ПИ появляются два возможных союзника:

- **«Ордо Корпулентис».** Хоуи Тафт приводит ПИ в «Первый/Второй», чтобы обсудить ситуацию. Он не говорит, что является членом «Ордо», просто сообщает, что он — состоятельный аватар Капитана, который хочет, чтобы в оккультном подполье и у его друзей всё было тихо и спокойно. Он предлагает объединиться против Ховата, так как что вчера тот отклонил его предложение.
- **Новая инквизиция.** К этому времени Роджер Бёрнс уже ненавидит Ховата. Он приглашает ПИ встретиться в пире Мэттисон, чтобы обсудить заключение временного союза против него.

Обе группировки могут обеспечить ПИ 5-6 испытателями, приличными ресурсами и м'агическими бойцами. Могут ли ПИ им доверять? ВИ следует подстегнуть

Подробнее о визгончей говорится на стр. 25 и в «Книги третьей. Открывай».

паранойю игроков. Кстати: ни одна из группировок не предаст ПИ. И Тафт, и Бёрнс действуют искренне, потому что каждый из них что-то получит от этого союза. Просто они не согласятся одновременно работать и с ПИ, и с другой группировкой.

Что делает Ховат, пока ПИ обдумывают возможные союзы? Наносит удар по их ресурсам. Все Молодые практики, вступившие в союз с ПИ (через игровые ситуации или выполнение задачи), будут схвачены, избиты или убиты приспешниками Ховата. Эти действия дадут довольно ясный намёк всем нейтральным Молодым практикам: либо они примкнут к Ховату, либо получат проблемы.

ОГНЕННЫЙ ВА-БАНК

Возможные этапы:

- Спасите Дом.
- Спасите личные жилища и важные места каждого из ПИ.
- Одолейте Ховата раз и навсегда.

Конфликт разгорается по-настоящему. Хотите верьте, хотите нет, но Ховат тут ни при чём. Лейфер, Бойл или чрезмерно ретивый союзник ПИ развязывают войну, поджигая дом Ховата. Он катаромант, и ему просто необходима стерильная обстановка. Покройте его ожогами второй степени, уничтожьте его дом, и его крыша поедет быстрее болида «Формулы-1».

На следующий день Ховат и его сторонники будут готовиться. В это время оккультное подполье будет гудеть слухами о закупке оружия, артефактов и о схемах по накоплению зарядов. На рассвете нового дня группа Ховата нападёт. Их первая цель — Дом. Они проникнут внутрь, выкрадут всё, что смогут, а потом устроят поджог. (И убьют всех обитателей. Об этом тоже не стоит забывать). Завершив операцию, они отправятся к важным для ПИ местам и их жилищам, чтобы спалить их тоже.

Пока городские службы борются с внезапной чередой пожаров, полиция начинает агрессивно насаждать комендантский час. Не стесняйтесь подкидывать в игру практически всё, что захотите. Вот пара примеров:

- Любой враг из предыдущих игровых сессий может появиться и начать портить жизнь ПИ. Например, если персонажи как-то разозлили детектива Мохаммед в середине кампании, та возглавит команду «Синей линии», направленную, чтобы схватить их.
- И наоборот, союзники или люди, которым ПИ помогли в течение игры, могут появиться, чтобы отплатить им добром. Если их общение с Гиеной прошло удачно, она предупредит персонажей о скором появлении полиции.

Когда дым рассеется, окажется, что произошло следующее:

- Если ПИ уничтожат Ховата и его последователей, их задача будет выполнена. Если Лейфер или Бойл выживут, они возглавят Молодых практиков. Если нет, то лидерами станут ПИ. В любом случае, Молодые практики вернутся к тому, чтобы быть практичными, но не злыми.
- Если ПИ будут убиты или изгнаны из города, будет выполнена задача Ховата. Молодые практики ещё слабы, но Ховат быстро превратит их в бесспорно злую силу, с которой придётся считаться.

ЧТО, ЕСЛИ ПИ ПЕРЕЙДУТ К РЕШИТЕЛЬНЫМ ДЕЙСТВИЯМ?

Наступает кульминационный последний бой. Но что, если ПИ захотят сделать бросок против задачи кампании до начала этой игровой сессии? Пусть попробуют. Ведь это — и их игра тоже.

При успехе ВИ придётся придумать,почему сторона Ховата сдалась. Возможным объяснением может быть то, что ПИ ослабили Ховата и его союзников настолько, что их победили Бойл, Новая инквизиция, Спящие или «Синяя линия». Молодые практики в безопасности.

При провале Молодые практики будут втянуты в гражданскую войну. Дом сгорит (или того хуже), а конфликт по уровню смертности сравнится с войной банд. Многие невинные люди попадут под перекрёстный огонь, а ПИ, вероятно, придётся залечь на дно, чтобы укрыться от ФБР и спецназа. В конце Ховат возглавит то, что останется от Молодых практиков.

М'АГИЧЕСКИЙ СБОРНИК

Стартовый набор этой кампании содержит ссылки на традиции адептов и архетипы, включённые в «Книгу пятую. Ищи» и в «Книгу первую. Играй» настольной ролевой игры «Неизвестные армии». Для вашего удобства мы прикладываем здесь краткое изложение наиболее важной информации об этих м'агических правилах.

АРХЕТИПЫ

САМЫЙ ЦЕННЫЙ ИГРОК

Самые Ценные Игроки не просто хороши в своём виде спорта. Они являются в нём абсолютными лидерами и постоянно остаются на вершине ради своей команды или страны. Их присутствие жизненно необходимо. Без них команда может распасться, а сам спорт — зачахнуть. Однако они также должны служить моральным компасом для своей команды, иначе собьются с пути и перестанут быть тем вдохновляющим стержнем, которым так упорно стремились стать.

ТАБУ

Самые Ценные Игроки должны достигать своего статуса упорным трудом и долгими тренировками. Если их когда-нибудь поймают на жульничестве, допинге или они начнут раз за разом проигрывать, то они выйдут за рамки своего архетипа. Обратите внимание, что если их не поймают на жульничестве или допинге, то всё будет в порядке. Один или два проигрыша также приемлемы до тех пор, пока проигрыши не станут закономерностью.

КАНАЛЫ

Ниже дан первый канал Самого Ценного Игрока, подходящий для этой кампании. Остальные есть в «Книге пятой. Ищи».

1%-50%: Успех сам по себе награда. Каждый раз, когда Самый Ценный Игрок делает удачный бросок, его следующий бросок получает бонус +10%. Бонусы не суммируются, поэтому не стоит ожидать, что четыре хороших броска дадут вам +40%. Каждый успешный бросок даёт дополнительные +10% лишь к следующему броску. Бонус не добавляется к значимому или критическому успеху, а также к провалам.

ДВУЛИКИЙ

Это архетип эгоистичного предательства и благородной жертвы, путь напряжения и конфликта. Аватар Двуликого должен выбрать две группы. Одна из них будет считаться для него родной, а другая — вражеской.

В данном случае слово «группа» может означать организацию, идеологию или что угодно, что может объединить людей под одним флагом. Эти группы должны

враждовать между собой, хотя бы потенциально. Кроме того, аватар должен создать две разные личности: родную и вражескую, — продуманные вплоть до имён и внешнего вида. Одержимость и набор страстей одни и те же для двух личностей.

По ходу игры Двуликий может сменить свою родную или вражескую группу. Это снизит его текущий рейтинг личности аватара на –20% и приведёт к тому, что любые отношения, образованные в бывшей группе, упадут до 5%. К тому же в покинутую группу он вернуться больше не сможет, так что хорошенько подумайте, прежде чем принимать такое решение.

Иметь в своей группе аватара Двуликого — это и благословение, и проклятие. Если ваша группа станет для Двуликого родной, он может вам очень помочь. Однако он сможет пользоваться своими силами, даже если ваша группа будет для него вражеской. Так что же он выбрал? Он вам друг или враг? Неизвестно.

ТАБУ

Аватарам Двуликого нельзя допускать, чтобы кто-то из вражеской группы заметил, что они помогают своей родной группе или поддерживают её (и наоборот).

КАНАЛЫ

Ниже представлен первый канал Двуликого, подходящий для этой кампании. Остальные можно найти в «Книге пятой. Ищи».

1%-50%: Природа Двуликого состоит в том, чтобы проникать в группы и присоединяться к едва знающим его людям. Чтобы в этом преуспеть, он должен знать, что люди хотят от него слышать. Жаркий спор или даже вежливая критика не принесут и половины того успеха, как робко сказанные желаемые слова.

Когда кто-то говорит именно с Двуликим, тот проверяет личность аватара. При успешном броске он получает возможность подсознательно увидеть одно-единственное предложение, которое говорящий хочет услышать от него сейчас. Произнеся это предложение, Двуликий получает бонус от +10% до +30% к любой проверке способности «Связь», «Статус» или «Лживость», в зависимости от того, что ВИ сочтёт наиболее подходящим.

Фразы в сознании Двуликого никогда не будут содержать секретов, паролей или, скажем, информации о местонахождении тела. Предложение будет рождено в горниле текущих обстоятельств и страстей собеседника.

Если он готов рискнуть, Двуликий может использовать этот канал против группы людей. Ему также надо сначала выполнить успешную проверку личности аватара, но затем его ум концентрируется на высказывании, которое понравилось бы всей группе. Если он провалит проверку, ему придётся пройти проверку стресса на «Самосознание», рейтинг которого будет равен единицам в проваленном броске.

ОБНАЖЁННАЯ БОГИНЯ

Она здесь, рядом, почти на расстоянии вытянутой руки. Но до неё не дотронуться. Её пьедестал слишком высок, она слишком идеальна, и ты не заслуживаешь даже знать её имя. Она стоит выше тебя и хуже всего то, что ты сам вознёс её на этот пьедестал. Потому что именно так нужно поступать с богинями, верно же? Никто не знает, чего она хочет, и никто не знает, о чём она думает, её настроения непредсказуемы, а страсти порывисты и изменчивы. Все хотят свергнуть её, и все хотят её возвысить.

Аватары Обнажённой Богини, по сути, обречены. Их табу связаны с человеческой природой, и бытует мнение, что падение — лишь часть более длинного цикла существования этого аватара. Ну или что наш мир просто несправедлив к ним. Все аватары Обнажённой Богини — женщины.

ТАБУ

Обнажённая Богиня должна сохранять анонимность и отвергает истинное понимание своих поступков. Если её начинают узнавать по цвету волос или пению, она перекрашивает волосы и начинает срывать свои выступления. Она бросает любовников, которые становятся слишком близки ей, и предаёт чужое доверие с той же лёгкостью, с какой спасает жизни тех, кого предала, без какой-либо видимой причины или логики. Говорят, она просто следует зову сердца. Порой она отказывается от имён, под которыми её знали другие, и чем ближе она становится к образу своей богини, тем меньше остаётся от её прошлого я. Любые успешные попытки её узнать, идентифицировать или собрать сведения о ней нарушают табу.

КАНАЛЫ

Ниже дан первый канал Обнажённой Богини, подходящий для данной кампании. Другие можно найти в «Книге первой. Играй».

1%-50%. Игрок, управляющий Обнажённой Богиней, проверяет её личность аватара. При успехе цель, в которую она стрельнула глазками, захочет приблизиться. Цель может противостоять этому магнетизму, проверив стресс на «Самосознание»

с рейтингом, равным десяткам, выпавшим при броске за Обнажённую Богиню (если за неё выпало 32, значит, рейтинг стресса 3).

Во втором случае, более опасном для её табу, за Обнажённую Богиню совершается такая же проверка, которая вызывает такую же проверку стресса на «Самосознание» у цели, но при этом желанием цели будет узнать об Обнажённой Богине как можно больше (проследить за ней, расспросить о ней, сфотографировать её исподтишка, да и вообще — действовать как настоящий папарацци). Такое желание будет преследовать цель до следующего заката.

Если Обнажённая Богиня резко отвергнет цель, связанную подобным заклинанием, или насмехнётся над ней, цель должна пройти проверку стресса на «Беспомощность» (4).

ПОСЛАННИК

Он приносит вести. Любой, кто рассказывает вам что-то важное, что-то, чего вы не знали, отчасти является отражением архетипа Посланника. Посланник разгоняет невежество и распространяет знания. Он является отражением скорее позитивного архетипа. Но порой Посланник не лучше новостей, которые приносит.

Самым сильным аватаром Посланника последние десятилетия считался Дермотт Аркан. Он полагал, что само понятие правды сейчас меняется. Идеи интерсекциональности, распространяемые через средства массовой информации и социальные сети, стали, по его мнению, создавать варианты правды, которые, в свою очередь, стали влиять на физическую реальность мира, в котором мы все живём. Например, кто-то может выложить в Tweeter подправленную в Adobe Photoshop фотографию «террориста-смертника», которую будут репостить все кому не лень и вскоре её станут считать подлинной. Некоторые думают, что Аркан уже вознёсся и архетипом, на который нужно равняться, теперь является Посланник Хайзенберга, но Посланники старого стиля продолжают настаивать, что они никуда не делись, и люди в это верят. У людей нет выбора.

ТАБУ

Единственное, что не может делать Посланник, — отрицать правду. Он может о ней умолчать, недоговорить, но если его спросить в лоб, Посланник не может её отрицать.

КАНАЛЫ

Ниже представлен первый канал Посланника, подходящий для этой кампании. Остальные можно найти в «Книге первой. Играй».

1%-50%. Правду, сказанную Посланником, трудно игнорировать или отрицать. Когда он говорит о том, что действительно важно для слушателей, ВИ может потребовать от управляющего им игрока проверить личность аватара. При успехе слушатель должен либо осознанно признать, что слова Посланника правдивы, либо пройти проверку стресса на «Беспомощность» (6) либо «Самосознание». Игрок решает, принять его ПИ правду или пройти проверку стресса, а ВИ решает, какая проверка стресса подойдёт больше.

Важно, чтобы утверждение Посланника было правдивым, и Посланник должен в это верить. Если Посланник использует этот канал, чтобы узнать и распространить то, что он считает правдой, но что на самом деле правдой не является, канал не срабатывает.

ШКОЛЫ М'АГИИ

КАТАРОМАНТИЯ

Для катаромантов очень важно не просто быть чистым. Речь идёт о полном контроле над токсичной, заразной грязью и беспорядком вашего окружения. Катароманты получает силу от маниакального наведения стерильной чистоты, занимаясь постоянной чисткой собственного тела и своего рабочего пространства, стараясь поддерживать гигиену настолько, насколько это вообще возможно.

ПАРАМЕТРЫ

Получение малого заряда. ПИ должен тщательно вымыться или прибраться в комнате. Но не действовать как ишак: речь не о том, чтобы он по-быстренькому принял душ. Его вещи должны стать стерильными, гигиеничными, чистейшими. Этот процесс должен занять не меньше часа. Дольше тоже можно, но, если ПИ потратили всего 20 минут на то, чтобы полностью привести себя в порядок, они наверняка что-то пропустили.

Наведение чистоты, совершённое для сотворения заклинания или с его помощью, не может быть использовано для создания зарядов. Сообщите ВИ о цели, с которой ваш ПИ делает уборку, прежде чем от достанет дезинфицирующие средства.

Получение значимого заряда. Чистоплотность — это способ самоконтроля. Если ваш ПИ испачкался и в связи с этим вам надо выполнить проверку стресса на «Беспомощность», то при успехе ПИ получаете значимый заряд. Для этого обязательно надо совершить бросок костей, так что метки чёрствости могут помешать получить такой заряд.

Также можно создать значимый заряд, превратив дом в идеально чистое пространство. Имеется в виду правильное атмосферное давление, дезинфекция всех помещений и использование ультрафиолетовых ламп для поиска и удаления невидимых пятен. И, ради всего святого, никаких ковров.

Табу. Катаромант не может добровольно испачкать себя. Под этим подразумевается в том числе ношение исключительно чистой одежды, отсутствие домашних растений и питомцев, ношение перчаток и тому подобное. Однако это касается только умышленных действий, непременно приводящих к тому, что ПИ испачкается. Если же его столкнут в грязную лужу, его заряды сохранятся. ПИ может посещать грязные места (парки, ночные клубы, торговые центры), так как создание условий для провала и сам провал — это разные вещи. Просто пускай ПИ захватит с собой дезинфицирующие салфетки.

Кроме того, ПИ ни в коем случае нельзя брать в руки купюры или монеты. Они настоящий рассадник заразы.

Случайная область м'агии. Одержимость чистотой — это подсознательная реакция человека на потерю контроля. (Свиную отбивную приготовили при достаточной температуре? Я не заражусь трихинеллёзом? Что же мне теперь делать???) Вот почему катаромантыы управляют чувством страха и беспомощностью. То, о чём ПИ не знает, может его убить. Или, по крайней мере, заставить его понервничать и запаниковать.

Заклинания катаромантии. Большинство заклинаний Катаромантии позволяют ПИ контролировать кого-то или что-то через состояние их чистоты: они либо раскрывают часть сущности цели, либо добывают полезную для катароманта информацию. Например, можно заставить противника осознать свою нечистоту, отчего он получит штраф –20%, либо можно воспользоваться собственным страхом грязи, чтобы получить бонус +20% к способности «Уклонение».

ФОРМУЛЫ МАЛЫХ ЗАКЛИНАНИЙ КАТАРОМАНТИИ

НЕ СЕГОДНЯ, ГРЯЗЬ

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. Измазаться в грязи, пыли или чём-то подобном — это... в общем, ПИ от этого передёргивает. Он может обратить этот страх себе на пользу. Потратив заряд ПИ получает бонус 20% к проверке способности «Здоровье» или «Уклонение», если в результате можно сохранить чистоту и соблюсти гигиену.

СМЫТЬ НЕУДАЧИ

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. Поддержание чистоты приносит ПИ умиротворение и прилив сил. Умывшись он способен на великие дела. Раз в день он может тщательно вымыть руки и потратить 1 заряд. При следующем броске игрок может совершить перестановку результата. Если ПИ умывался, перед тем как выполнить проверку способности «Лживость», а внезапно вынужден пройти проверку стресса на «Одиночество», можно совершить перестановку только при проверке стресса. При этом можно поменять местами единицы и десятки и в следующем броске, если ПИ снова вымоет руки в течение 30 секунд после первого раза. Так можно сделать только единожды.

БОЙСЯ, ЧЕГО БОЮСЬ Я

Цена. 4 малых заряда.

Эффект. Если бы люди осознавали, сколько заразы и грязи вокруг, они бы понимали, почему ПИ всегда и везде хочет надеть латексные перчатки и хирургическую маску. Не пора ли открыть им глаза? ПИ выбирает кого-то, кого видит (в том числе на экране при прямой трансляции) и шёпотом внушает этой цели какой-то факт о нарушении гигиены: в этом ресторане еда заражена ботулизмом, у любимого человека завелись вши, в комнате распылены споры сибирской язвы и так далее. Цель паникует или приходит в истерику, как будто только что провалила проверку стресса. Бросок не производится, поэтому цель не получает метку провала. Она просто в ужасе от брезгливости и отвращения. Цель приходит в себя, если покидает это место или если раздражитель больше не присутствует рядом с ней.

ФОРМУЛЫ ЗНАЧИМЫХ ЗАКЛИНАНИЙ КАТАРОМАНТИИ

АДЕПТ ТЕФЛОНА

Цена. 1 значимый заряд.

Эффект. Этим заклинанием ПИ демонстрирует мистический жест всем микробам, бактериям, грязи, слизи, токсинам и переносимым по воздуху частицам, чтобы показать, кто здесь главный. И, о да, они его услышат.

ПИ тратит значимый заряд, а затем проглатывает небольшую каплю чистящего средства или мыла: санитайзера для рук, отбеливателя, очищающего спрея или их аналогов (символическое количество, чтобы не отравиться). Следующие пять минут он не может заболеть или испачкаться независимо от обстоятельств. Он может искупаться в цистерне с нечистотами и вылезти из неё без вреда для здоровья, без единого пятнышка на одежде, испуская аромат хвои. Защита распространяется на всё, что на нём надето. Ему не страшна радиация, даже если ему вздумается жонглировать урановыми стержнями. Обратите внимание, что пули, бомбы и удары кулаками не пачкают. Они убивают. Слезоточивый газ тоже не подействует на персонажа, а вот полицейский с тазером может сделать так, что ПИ потеряет сознание.

САНИТАРНЫЙ КРУГ

Цена. 3 значимых заряда.

Эффект. Санитайзер для рук — лучший щит. Раз он защищает от невидимых микробов и вирусов, он может защитить и от остального. Чтобы использовать это заклинание, ПИ должен иметь при себе санитайзер для рук. Что-то иное не подойдёт. Обрызгайте санитайзером круг 2 метра в диаметре (овал или кривая линия, формирующая грубое подобие круга, тоже подойдёт; это м'агия, а не экзамен в детский сад). Когда круг завершён, персонаж немедленно теряет 3 значимых заряда.

Любые малые заклинания или каналы первого уровня (для аватаров с процентами 1%-50%) не действуют на всех и всё, что находится внутри круга. Малые сверхъестественные сущности вроде диаметриков и шептунов не могут перейти линию. Значимые заклинания, каналы второго уровня (51%-70%) и значимые сущности можно заблокировать только успешным броском Стойкости за каждую сущность или каждое заклинание. Что-то более могущественное заставляет круг из санитайзера вспыхнуть огнём и добирается до персонажа без особых усилий.

Санитарный круг действует до 10 минут, но каждое заклинание, канал или сущность, которая им заблокирована, уменьшает это время на 1 минуту (например, если за первую минуту он остановил 3 заклинания, он просуществует ещё 7 минут). Кроме того, он не действует на физический мир. Если персонаж думает, что магический санитайзер спасёт его от пуль, ему стоит готовиться истекать кровью.

ПЛУТОМАНТИЯ

Ключ к обретению м'агической силы для плутомантов лежит не в том, чтобы зарабатывать или тратить. Он в том, чтобы обладать. Деньги — самая универсальная вещь, поэтому обладать ими важнее всего для плутоманта. Банковские счета и кредитные карты — это финансовые ящики Шрёдингера: в них определённо что-то есть, просто вы не узнаете, что именно, пока ими не воспользуетесь. Всё имеет свою цену, и люди не исключение. Имея достаточно денег, можно даже купить билет в рай. Вот почему для плутомантов деньги обладают м'агией: потому что в потенциале деньги — это всё.

Плутоманты получают свою м'агическую силу от обладания деньгами или их накопления, но не от траты. Их главный парадокс заключается в том, что они должны зарабатывать как можно больше, но жить как можно беднее.

ПАРАМЕТРЫ

Получение малого заряда. ПИ должен получить от $100,00 до $999,99 одним платежом. Если его зарплата за 2 недели равна $758,23, то каждые 2 недели он получает 1 малый заряд.

Получение значимого заряда. ПИ должен получить от $1 000 до $999 999,99 одним платежом. Продав свой автомобиль за $9 000, он получит 1 значимый заряд. Продав старинную гитару за $650 и заработав $758,23 с зарплаты, он не получит значимого заряда, потому что это две разные транзакции.

Табу. Плутоманты теряют все накопленные заряды, если тратят $1 000 или больше за один платёж. Покупка ценных бумаг (паевые фонды, облигации, торговля валютой) не считается тратой, так как на самом деле вы просто меняете внешний вид своих денег. Но будьте осторожны с брокерскими комиссиями.

Случайная область м'агии. Причина, по которой плутоманты одержимы деньгами, заключается в том, что деньги дают власть. С толстым кошельком ПИ может приобрести почти всё, что угодно. Плутоманты обладают силой получать и передавать предметы. Их сила — в реальных

вещах, а не в иллюзиях. Мечты ничего не стоят — миром правит холодная, твёрдая валюта.

Больше о крусомантии можно найти в главе 9 «Книги пятой. Ищи».

Заклинания плутомантии. Плутоманты могут потратить заряды, чтобы получить информацию о материальном состоянии других людей, с помощью финансов оказать давление на влиятельных людей и следить за миром через банки, кредитные учреждения и Уолл-стрит. Порой для этого приходится немного потратиться, но обычно это не считается нарушением табу, если плутоманты не превышают свой предел расходов. Малые заклинания, как правило, дают бонусы к проверкам на манипуляцию или дают плутомантам информацию, которую они не смогли бы получить другими способами.

ФОРМУЛЫ МАЛЫХ ЗАКЛИНАНИЙ ПЛУТОМАНТИИ

БАНКОВСКАЯ ОШИБКА В ВАШУ ПОЛЬЗУ

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. Из-за случайной ошибки в системе ПИ или выбранная вами цель может получить до 1000 долларов или наличными, или на счёт. Возможности выбирать нет, всё зависит от того, как произошла ошибка. Для получения наличных необходимо совершить транзакцию с наличными. Банкомат выплюнет десять франклинов или кассир выдаст сдачи на тысячу баксов больше, даже если ПИ должен получить семьдесят пять центов. Если ПИ использует дебетовую или подарочную карту, баланс его счёта увеличивается на эту тысячу. Если ПИ использует кредитную карту, его баланс уменьшается на столько же. Не остаётся никаких письменных или цифровых записей, показывающих, что что-то произошло, и никто, участвующий в операции, не замечает в этом ничего странного (и должен пройти проверку стресса на «Самосознание» (2), если поймёт эту странность позже).

ФИНАНСОВЫЙ ОТЧЁТ

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. Чтобы обеспечить безопасность и точность операций, финансовые организации собирают персональные данные своих клиентов. ПИ может использовать это в своих целях. Для этого ему нужно подержать в руках чековую книжку, кредитную или дебетовую карту цели в течение хотя бы 30 секунд. После этого он узнает полное имя цели, её домашний адрес, номера телефонов и адрес электронной почты. Подобным образом ПИ не сможет узнать номер социального страхования или номера банковских счетов — это не полноценное хищение персональных данных.

НАЛОГОВЫЙ ВЫЧЕТ НА БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ

Цена. 2 малых заряда.

Эффект. Деньги решают всё. Да, это избитая фраза. Но от этого она не перестаёт быть правдивой. Прежде чем вы совершите бросок, ваш ПИ может пожертвовать деньги, чтобы увеличить ваши шансы. За каждые отданные ПИ 100$ вы получаете 1% к следующему броску. ПИ не может потратить более 1999.99$, не нарушая табу, но если он жертвует именно эту сумму, к броску добавляется +20%. Если бросок не выполнен спустя тридцать три минуты после официального объявления о пожертвовании, заряды и деньги считаются потерянными. Бросок должен приносить выгоду только ПИ. В конце концов, он жертвует деньги, чтобы помочь себе, а не бедным.

Пожертвование денег означает передачу их другому человеку или благотворительной/некоммерческой организации (обычный бизнес не в счёт) без какой-либо выгоды для ПИ. Передача 500$ другу, который обещает позже чем-то помочь, — это услуга за услугу, а не настоящее пожертвование. Да, это заклинание не подлежит налоговому вычету.

Я ЗНАЮ ТЕБЕ ЦЕНУ

Цена. 3 малых заряда.

Эффект. У каждого есть свои ценности, моральные нормы и то, чего он не будет делать никогда — до тех пор, пока кто-то не предложит достаточно пухлую пачку хрустящих купюр. ПИ выбирает в качестве цели кого-то конкретного. Ему необязательно знать цель или находиться рядом с ней, но нужно знать её имя. Затем он заявляет понятное, доступное для визуального наблюдения действие (что-то, что можно увидеть, а не просто мысль или точку зрения) и тратит заряды. Он мгновенно понимает, что нужно предложить цели, чтобы она выполнила это действие.

Это не уговоры и не принуждение. Многие готовы лгать в суде, если их семье угрожают. Понимание того, какое знание, услуга или количество денег стало бы достаточным искушением для цели, чтобы та по собственной воле была готова пойти на действие. Если спросить: «Что бы заставило Мартину подать на развод с Льюисом?», ответом могло бы быть: «10 000$» или «доказательство, что Льюис

действительно переспал с той шлюхой». Важно:, чтобы это было то, что реально сработает, а не то, что сработало бы по мнению цели. К примеру, предложение десяти тысяч баксов за развод может сильно оскорбить Мартину, но, если оно сделано всерьёз, она всё равно им воспользуется. Если это заставляет цель переступать через её чувства или моральные ценности, она должна пройти проверку стресса на «Самосознание» (4).

ФОРМУЛЫ ЗНАЧИМЫХ ЗАКЛИНАНИЙ ПЛУТОМАНТИИ

ГОВОРЯЩИЕ ДОЛЛАРЫ

Цена. 1 значимый заряд.

Эффект. Наличные деньги — это одна из самых грязных вещей, до которых мы ежедневно дотрагиваемся. Купюра в десять долларов, которую персонаж передал кассиру в «Макдоналдсе», уже успела побывать во множестве рук задолго до того, как оказалась у него в бумажнике. А где побывали монеты, лучше вообще не спрашивать. Это заклинание заставляет одну монету или купюру фактически «рассказать» персонажу, где она побывала. Историческая личность на монете или купюре разговаривает с ним, перечисляя все места, в которых была за последние двадцать четыре часа (только персонаж видит движение губ и слышит произносимые слова). Монета или купюра упоминает только названия мест, но не адреса. Если монета или купюра попадала в руки к человеку, она называет его имя: «Врать не буду. Была в банке на Стейт-стрит, химчистке «Четыре сезона» и в руках у бездомного парня по имени Фредди Четыре Пальца».

АГРЕССИВНАЯ ОПЛАТА

Цена. 1 значимый заряд.

Эффект. Современные денежные отношения не место для слабых и вежливых. Чтобы чего-то достичь, необходимо быть готовым идти по головам. Иногда это означает, что придётся действовать мерзкими и грязными способами. Данное заклинание позволяет это сделать.

ПИ презрительным жестом швыряет цели несколько долларов и тратит заряд. Цель пытается причинить себе вред. Как именно? Зависит от того, что находится вокруг неё. В обычном случае цель попытается нанести себе физический урон без оружия — прищемить руку дверью, ударить кулаком в бетонную стену и тому подобное. Но если рядом есть что-то, представляющее угрозу, цель использует это болезненным и, возможно, смертельным образом. Заклинание применено в ресторане? Жертва колет себя ножом. На улице? Цель бросается под колёса проезжающего автомобиля. На крыше здания? Цель прыгает вниз. Если есть способ причинить себе несмертельный вред, жертва это делает, если нет — возможна и смерть. Если у цели есть с собой заряженное огнестрельное оружие, она обязательно его использует. Цель может сопротивляться заклинанию. Если она успешно пройдёт проверку стресса на «Сверхъестественное» (5), то цель не вредит себе. Вместо этого она окажется оглушена на минуту-другую или сбита с толку, пытаясь осмыслить внезапный порыв к саморазрушению.

АГРОМАНТИЯ

Поначалу мы были один на один с природой. В её власти. Голые и напуганные, глупые, как все звери. Но мы добились того, чего не смогли летающие птицы, скачущие лошади и рычащие тигры. Мы дали всему своё имя.

Сказали волку: «Ты — собака. Будешь служить мне. Ты мне не страшен».

Сказали молнии: «Ты — огонь. Будешь служить мне. Ты мне не страшна».

Наводнение мы назвали ирригацией. Испорченную еду — квашеной. Одно за одним, проблему за проблемой, мы разбирали природный хаос, собирая из него человеческий порядок. Это древнейшая, всепроникающая и всеобъемлющая м'агия. То, что мы зовём наукой — это список настолько древних и пережёванных всеми побед, что они нас даже не удивляют.

Мы отгородились от природы и питаемся за её счёт, одеваемся за её счёт, защищаемся за её счёт.

Мы говорим миру: «Ты — моя ферма. Будешь служить мне. Ты мне не страшен».

ПАРАМЕТРЫ

Получение малого заряда. Для создания малого заряда агромант забирает жизнь, которую дал. Он лично убивает мелкое животное, которое вырастил до взрослого состояния из детёныша, яйца, куколки и тому подобного состояния. Он возвращает себе силы, потраченные на него, и получает прибыль. Убитое животное можно съесть.

Получение значимого заряда. Для этого нужно принести в жертву крупное животное. Убийство коровы, выращенной из телёнка, или свиньи, выращенной из поросёнка, даёт большой запас оккультной энергии.

Как вариант, вместо того, чтобы брать силу из природы, подчиняя её человеческой воле, можно использовать энергию человека. Для ритуала плодородия нужно 40 минут,

острый нож и человеческая жертва. Некоторые агроманты считают такой способ — извращённым, порой потому что слишком привередливы в вопросе о том, кого убивать, но в основном потому, что считают такой ход дешёвым трюком и обходным путём, не позволяющим бороться с Матерью природой.

Табу. Природа может отнять у агроманта силы. Но плохой погоды или кучи навоза, в которую он вступит, для этого мало, а вот укуса дикого зверя, вполне хватит. Также хватит и плохой погоды, вызывающей проверку. К примеру, поездка за рулём в ливень или сильный снегопад — это нарушение табу, даже если проверка успешна и машину не занесло. Также нарушением табу считается, если лошадь под персонажем перестаёт его слушаться, даже если с помощью успешной проверки, он берёт её под контроль. Нарушением табу будет и пересечение больших водных пространств: океана, моря и крупного озера (даже на самолёте). Большинство прудов, обычных озёр или рек не отнимут зарядов, но крупнейшие реки континентов могут забрать силы, если агроманта поплывёт по ним на лодке или катере (такие реки как Амазонка, Миссисипи, Волга, Нил, Янцзы, Муррей-Дарлинг). Ну и технически Оникс, если агроманта окажется в Антарктике.

Случайная область м'агии. В агромантии почти нет места случайной м'агии. В основном агроманты занимаются тем, что приводят природный хаос к людскому порядку давая названия и раскладывая всё по полочкам. Агроманта почти не может повлиять на разум человека, а также на плоды его цивилизации (так как они уже укрощены) и потому защищены от его влияния. А вот всё, что растёт само и не служит чьей-то коммерческой выгоде или сельскохозяйственным нуждам, подвержено его м'агии.

ФОРМУЛЫ МАЛЫХ ЗАКЛИНАНИЙ АГРОМАНТИИ

СПРОСИТЬ У ЗВЁЗД

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. Во власти агроманта узнать будущее по звёздам, шуму ветра, полёту птицы или внутренностям убитого зверя. Такой м'аг видит намёк на будущие события в форме облаков или в том, как растут листья на ветке и даже в цвете ночного неба. К какому бы природному явлению агроманта не обратится всюду видит предзнаменование. Это заклинание не работает на искусственных растениях. Выполните проверку, выпавший результат можете использовать при любой следующей проверке.

ЧТО ЗНАЕТ ЗЕМЛЯ

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. Персонаж съедает горсть земли. Разборчивый в еде агроманта может добавить её в еду, например в рагу. Но большинство ест так, потому что круты до невозможности. Съев её, агроманта узнаёт обо всём, что происходило за последние несколько дней неподалёку от места, с которого он взял эту землю. Он не впадает в транс, просто чувствует запахи и звуки и видит всё, как если бы сам стоял здесь последние 48 часов. Это можно проделать только с землёй, цемент, бетон и другие искусственные материалы не подойдут. Только навредят зубам и желудку.

СОЗДАНИЯ ИЗ КАМНЯ

Цена. 3 малый заряд.

Эффект. Это заклинание можно сделать только над ничем не закрытым участком земли, не менее 5 шагов по ширине и длине. При успехе из земли выберутся несколько серых бесформенных созданий, выполняющих любые указания ПИ. Количество созданий будет равно сумме выпавших на костях значений. Если выпадет 56, значит маленьких прислужников будет 11. Они будут рядом количество минут, равное результату броска, то есть в приведённом примере почти целый час.

Они могут слышать и видеть, но не могут говорить и писать. Они не агрессивны, но если кого-то сбить с ног, они могут его придержать, не давая подняться. Каждый из них около 30 см ростом, а весит порядка 5 кг. Они состоят из камней и земли. Пнув это создание ногой, выстрелив в него или ударив клюшкой, можно легко его развоплотить. Но пока оно не разбито или пока не закончится время заклинания, существо полностью подчинено создавшему его заклинателю. Такие создания удивительно сильны и могут нести в 2 раза больше своего веса. «Стойкость» каждого из них 30%. Они хорошо действуют вместе. При объединении усилий во время одного действия три таких существа получают способность «Стойкость» 90% (но это максимум совместных усилий). Они не умеют плавать и сразу тонут, но умеют носить, поднимать и ломать вещи и могут напугать человека до чёртиков. Если ваш ПИ увидит этих приземистых, молчаливых земляных человечков, приближающихся к нему в развалку, вам надо выполнить проверку стресса на «Сверхъестественное» (3)

ФОРМУЛЫ ЗНАЧИМЫХ ЗАКЛИНАНИЙ АГРОМАНТИИ

ОТВЕРГНУТЫЕ ДАРЫ

Цена. 1 значимый заряд.

Эффект. Это проклятье длится количество дней, равное количеству десяток, выпавших при броске проклинающего. В течение этого времени всё, что будет есть цель, кажется ей протухшим и мерзким на вкус, если не было добыто целью на охоте или собрано в дикой природе.

Чтобы съесть что-то настолько неприятное на вкус, цель должна пройти проверку способности «Стойкость».

БОЖЬЕ ПРОВЕДЕНИЕ

Цена. 2 значимых заряда.

Эффект. Погода — самый непокорный слуга агроманта, но он всё же может направить её ярость. Произнеся это заклинание, агромант выбирает область, куда направит удар молнии.

Хитрость в том, что молния ударит в этом районе в течение 168 часов, но может и спустя секунду после произнесения заклинания. То есть может пройти целая неделя.

Силы молнии хватит, чтобы взорвать машину или поджечь целую комнату в доме. Начнётся пожар или нет, зависит от влажности воздуха. Если во время удара молнии в области окажутся люди, молния поразит количество людей, равное числу единиц, выпавшему на костях при проверке (выпадет 17, значит 7 людей попадут под удар). Если людей меньше выпавшего числа, значит молния поразит их всех, а если больше, то поразит случайные цели. Удар такой молнии вызывает значительный взрыв и серьёзные повреждения. Так что каждый из этих семи получит 17 ожоговых ранений.

ВИЗГОНЧАЯ

Существуют способы превратить человека в квазичеловека — нечто среднее между человеком и чудовищем. Визгончая — это бывший человек, способный учуять м'агию, как собаки чуют запах определённого человека. Как любая ищейка, визгончая должна понюхать человека или его вещь, но она также может учуять м'агию и в воздухе (если та достаточно сильна).

Отвязаться от визгончей можно, либо опережая её в течение часа пути, и при этом не пользуясь м'агией, либо сбив её со следа, смешав «запах» нескольких заклинаний (это потребует от визгончей проверки, чтобы отличить вашу м'агию от м'агии других). Например, если вы пробежите через комнату, где находятся адепты, только что сотворившие заклинание, визгончей придётся провести проверку. Большинство визгончих натасканы, чтобы искать цель, но некоторые могут напасть, особенно если их загнать в угол. Они не умеют пользоваться оружием, но обычно сильнее среднего человека.

В ходе ритуала, превращающего человека в визгончую, боль и то, что его душа временно перемещается в тело собаки, а затем обратно, делают визгончую такой же неразумной, как та собака, в которой побывала её человеческая душа. Оказавшись в теле собаки, человеческая душа звереет и приобретает собачьи черты. После того как искажённая таким способом душа вновь попадает в тело человека, она начинает медленно менять это тело под себя, придавая ему внешнее сходство с собачьим телом.

Почти всегда визгончую стараются держать в одежде и часто надевают на неё маску. Впервые увидев визгончую без одежды и/или маски, человек должен пройти проверку стресса на «Сверхъестественное» с рейтингом (2-3).

ВИЗГОНЧАЯ (ЗНАЧИМАЯ)

Предел ранений. 3к10+30.

Визнюх 3к10+40%. Визгончая проверяет эту способность, чтобы искать запах и следы м'агии.

Какие-то ничтожные остатки человечности 1к10+10%. Проверяется, когда визгончая хочет заговорить. При провале слышны только скуление и лай. При критическом успехе говорит, как человек.

Гончая 3к10+40%. Заменяет способности «Внимание», «Преследование» и «Борьба».

АДЕН ЭППЛБАУМ

Аден по прозвищу Зелень — тощий, болезненно бледный парень, уже начинающий лысеть, несмотря на то, что он едва окончил школу. У него самые красивые на свете зелёные глаза. Его стиль — что-то среднее между уличной шпаной и комиссионкой, и в любую погоду он носит одну и ту же чёрную толстовку с капюшоном. Он не

отращивает бороду, а, скорее, забывает бриться по нескольку дней подряд. Аден бывает очень дружелюбным и даже обаятельным, когда не под кайфом.

Одержимость. Аден одержим проворачиванием незаконных сделок.
Неуклюжий дилер (55%). Использует огнестрельное оружие; повышает предел ранений; заменяет способность «Скрытность».
Несостоявшийся «предприниматель» (45%). Защита «Беспомощность»; заменяет способность «Эрудиция»; заменяет способность «Лживость».
Паршивая овца (20%). Оценка «Самосознание»; даёт Инициативу; заменяет способность «Статус».
Аватар Двуликого (15%*). Две его группы — это Молодые практики и наркоторговцы. (*личность, связанная с одержимостью).

СТРАСТИ

Страх (страсть). («Самосознание») Переживает, что его семья права и он действительно неудачник.
Благородство (страсть). Хочет помогать тем, кто по глупой случайности или невезению попал в неприятности.
Гнев (страсть). Выходит из себя, когда люди говорят, что он слишком глуп или некомпетентен, чтобы справиться с какой-нибудь ерундой.

ОТНОШЕНИЯ

Одно уже указано; выберите ещё два.

Избранник __%
Гуру __%
Наставник Рэйчел Эпплбаум 45%
Протеже __%
Ответственность __%

Предел ранений. 55.
Владеет. Счастливой чёрной толстовкой с капюшоном, которую он постоянно носит. Ещё он никогда не расстаётся со своим стильным чёрным складным ножом. Скорее всего, у него при себе есть и несколько пластиковых пакетиков с травой или героином, и скрученные в толстый рулон однодолларовые банкноты (с купюрой в $50 сверху). У него есть одноразовый телефон, а ещё посеребрённая зажигалка Zippo с выгравированной сбоку обнажённой женщиной.
Важные места. Проулок возле пересечения Маллис-авеню и Вермонт-стрит.

Адена вырастила старшая сестра Рэйчел. Большую часть детства он терпел издевательства родителей. Чтобы выжить, он развил в себе способность становиться тем, кем люди хотели его видеть. Дома Аден был тихим, вечно извиняющимся неудачником. На улицах он был шумным хулиганом, который воровал вещи и продавал их за конфеты. В конце концов он связался с наркотиками и обнаружил, что на их продаже можно заработать немного настоящей «зелени» (отсюда и прозвище). К сожалению, ему никогда не хватало мотивации (или трезвости рассудка), чтобы добиться успеха хоть в каком-то из своих деловых начинаний. Даже торговля наркотиками у него идёт вяло.

Аден попал в оккультное подполье, когда один алхимик-наркоман обменял у него несколько «особых таблеток» на героин. Когда Адена отпустило, он начал улавливать в собственной голове голоса своих клиентов в моменты, когда те очень хотели что-то от него услышать. В своей семье он до сих пор считается паршивой овцой. Но к своей сестре Рэйчел он не испытывает ненависти за то, что она выросла «нормальной», — наоборот, он её очень любит. Вот почему он рассказал ей о м'агии. Когда она присоединилась к Молодым практикам, Аден тут же пришёл следом.

Несколько недель назад Ховат втайне попросил Зелень достать обезболивающие. Аден так ничего и не достал, за что Ховат высмеял его, назвав «самым бездарным наркоторговцем во всём городе». В попытке доказать, что Ховат неправ, Аден вломился в дом своего поставщика и украл у него кучу фентанила. Таблетки предназначались для Лордов Четырёх углов — они избили поставщика так сильно, что тот получил сотрясение мозга и оказался на больничной койке.

Этот архетип упоминается в «Книге третьей. Открывай», но полностью описан в «Книге пятой. Ищи». Краткое описание есть на странице 18.

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	3	0	Стойкость 50%	Уклонение 30%
Одиночество	4	2	Статус 45%	Преследование 35%
Самосознание	2	2	Эрудиция 55%	Лживость 25%
Сверхъестественное	2	0	Внимание 55%	Скрытность 25%
Насилие	4	1	Связь 45%	Борьба 35%

РЭЙЧЕЛ ЭППЛБАУМ

Рэйчел — ничем не примечательная женщина под 30. Её каштановые волосы обычно собраны в хвост. Одевается в рубашки и юбки нейтральных цветов. Её бледная кожа покрыта родинками и веснушками. Рэйчел из тех людей, на кого обычно не обращают внимания. Её единственная необычная черта — очень высокий рост: 178 сантиметров.

Одержимость. Рэйчел одержима романтическими комедиями.
Зависима от Netflix (55%). Оценка «Одиночество»; защита «Одиночество»; заменяет способность «Эрудиция».
Дневной трейдер (25%). Манипуляция «Беспомощность»; даёт Инициативу; заменяет способность «Внимание».
Киномант (30%*). (*личность одержимости). Она начинает с 8 малыми зарядами.

СТРАСТИ

Страх (страсть). («Беспомощность») Не иметь возможности платить по счетам.
Благородство (страсть). Сделает всё, чтобы укрепить тёплые отношения и взаимную поддержку.
Гнев (страсть). Легко раздражается, когда её отвлекают от дел по пустякам.

ОТНОШЕНИЯ

Одно уже указано; выберите ещё два.

Избранник __%
Гуру __%
Наставник __%
Протеже __%
Ответственность Аден Эппльбаум 50%

Предел ранений. 50.
Владеет. Хранит в квартире несколько коробок, набитых видеокассетами и DVD, в основном с романтическими комедиями. У неё всегда самый последний и самый большой iPhone, а также есть 2 ноутбука: старый, с кучей вирусов из-за скачивания торрентов, и более мощный, используемый в основном для работы. В сумочке Рэйчел всегда есть смятый белый платок.
Важные места. «Чашка за юань».

Рэйчел выросла в очень бедной семье, а её родители ненавидели друг друга. Может, в детстве она и была экстравертом, но годы невнимания и одиночества (если не считать её младшего брата Адена) сделали её замкнутой и заставили свыкнуться с предсказуемой жизнью в одиночестве. Ей всё же не хватает общения, а заполучить его мешает скорее недостаток опыта и социальных навыков, чем другие причины. Её жизнь так пуста, что она легко забывает про знакомых, пока те не начинают беспокоить её без всякой на то причины.

Рэйчел может по нескольку дней не выходить из дома, занимаясь дневным трейдингом либо залипая в Netflix в одной из 3 комнат своей маленькой, обветшалой квартиры. Вот почему она так увлечена романтическими комедиями. Одержимость и характер интроверта мешают ей завести подобный сказочный роман самой, зато она может пережить его через кучу плохо прописанных персонажей.

Рэйчел узнала о м'агии благодаря брату. Вместо того чтобы впасть в истерику, она на целую неделю заперлась в своей крошечной квартирке, проводя исследования в сети Интернет. Когда Рэйчел почувствовала, что готова, она «открылась» нескольким местным киномантам. После этого она присоединилась к Молодым практикам, чтобы посмотреть, сможет ли с помощью м'агии стать богаче и завести новых друзей.

Как-то, находясь в Доме, Рэйчел пожаловалась на свою конкурентку, дневного трейдера: та получила крупную премию, которая пригодилась бы Рэйчел для оплаты счетов. Ховат предложил ей (читай: заставил) с помощью м'агии сфабриковать доказательства, что муж конкурентки ей изменяет. Несколько дней спустя эта конкурентка прислала Рэйчел электронное письмо, в котором обвинила её в любовной связи со своим супругом. После этого соперница покончила с собой.

Подробнее о Киномантии можно узнать в главе 6 «Книги первой. Играй».

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	2	1	Стойкость 55%	Уклонение 25%
Одиночество	4	2	Статус 45%	Преследование 35%
Самосознание	3	0	Эрудиция 50%	Лживость 30%
Сверхъестественное	3	0	Внимание 50%	Скрытность 30%
Насилие	1	2	Связь 60%	Борьба 20%

МЭТТ САЛЬВАТОРЕ

Мэтт — невысокий, полноватый парень чуть старше 20. Он всегда одет в деловой костюм, даже на вечеринках у бассейна. Его чёрные, как смоль, волосы зачёсаны назад и тверды от лака. Он сторонник открытого ношения оружия, у него всегда пистолет на поясе (да, даже на вечеринке у бассейна). Внешне он похож на нечто среднее между статистом из фильма про мафию и агентом ФБР, и это — ещё любезное сравнение.

Одержимость. Одержим защитой конституционных прав на владение оружием.
Азартный игрок (45%). Оценка «Насилие»; заменяет способность «Внимание» и способность «Скрытность».
Интернет-«знаток» Конституции (55%). Манипуляция «Самосознание»; использует огнестрельное оружие; заменяет способность «Статус».
Фулминатург (30%*). (* личность одержимости). Он начинает с 8 малыми зарядами.

Подробнее о Фулминатургии можно узнать в главе 6 «Книги первой. Играй».

СТРАСТИ

Страх (страсть). («Насилие»). Боится стать жертвой насильственного преступления.
Благородство (страсть). Помогает всем встреченным жертвам насилия.
Гнев (страсть). Его злит явное, нескрываемое лицемерие.

ОТНОШЕНИЯ

Одно уже указано; выберите ещё два.
Избранник __%
Гуру __%
Наставник __%
Протеже Эмилия Кампос 55%
Ответственность __%

Предел ранений. 50.
Владеет. Потрёпанной копией «Конституции США» и пистолетом Ruger SR1911. Без которых он только в ванной или в постели. Носит золотую цепочку с маленьким рогом. Мэтт часто сидит в Интернете, так что обычно носит с собой дорогой ноутбук.
Важные места. Магазин оружия Мэттисон.

Мэтт вырос в семье среднего класса, крайне правых ценностей. Когда-то в его районе жили только итальянцы, но, когда он пошёл в школу, его одноклассниками стали мексиканцы, гаитяне и арабы. Хотя из-за этого семья Мэтта стала склоняться к расистским взглядам, сам Мэтт был от таких вещей очень далёк. Он ввязывался с новичками в драки и часто чувствовал себя одиноким, но он не был расистом или сексистом. Всё потому, что он твёрдо верил в Американскую мечту и свою родину. Если Америка принимает изгоев, их принимает и он. Эти люди имеют те же права, что и он сам.

Способом отвлечься от забот для Мэтта являются азартные игры. Его отец проводил вечера покера для местных «правильных» людей, и Мэтт быстро полюбил карты, скачки и тому подобные развлечения. Во время учёбы в колледже эта любовь переросла в зависимость. Проиграв деньги на обучение в Атлантик-Сити, Мэтт забросил учёбу. Сейчас он проводит дни, работая на фабрике, а ночи — в Интернете, под псевдонимом «ПравоеДело» (либертарианского «тролля», хорошо знающего тему). Как-то раз, разозлив не того парня, Мэтт стал жертвой м'агии. Это открыло ему глаза на мир, и его пистолет стал его м'агическим тотемом. Вскоре Мэтт присоединился к Молодым практикам, чтобы узнать, поможет ли м'агия людям защищать свои права.

Поначалу Мэтт прислушивался к идеям Ховата, так как ему нравилось, что в них подчёркивается важность независимости. Поспорив в Интернете с местным либералом, Мэтт пришёл к нему на работу и припугнул заклинанием. Мэтт думал показать ему, что стоит напугать либерала, как тот тут же сменит отношение к оружию. Вместо этого тот парень в ужасе выбежал на улицу и попал под грузовик. Парень выжил, но ходить больше никогда не сможет.

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	2	1	Стойкость 55%	Уклонение 25%
Одиночество	3	1	Статус 50%	Преследование 30%
Самосознание	1	1	Эрудиция 60%	Лживость 20%
Сверхъестественное	2	0	Внимание 55%	Скрытность 25%
Насилие	3	1	Связь 50%	Борьба 30%

ДЖЕЙЛЕН ХАРРИС

Из-за высокого роста (чуть выше 1,8 метра), тёмной кожи и высоких скул Джейлена можно было бы спутать с моделью. Но образ разрушают его ужасные угри и непропорционально вздутые мышцы. Ему едва исполнился 21 год, но выглядит он гораздо старше. По характеру Джейлен относится к тем, чьё поведение может поменяться от дружелюбного к почти агрессивному и обратно в течение одной беседы.

Одержимость. Джейлен одержим своим кредитным рейтингом.
Обедневший сын богатых родителей (45%). Оценивает чужое финансовое положение (уникальная черта); защита «Самосознание», заменяет способность «Связь».
Стероидный качок (35%). Манипуляция «Насилие»; заменяет способности «Преследование» и «Борьба».
Этичная шлюха (30%). Оценка «Самосознание»; защита «Одиночество»; заменяет способность «Лживость».
Плутомант (25%*). М'агия накопления денег (*личность одержимости). Он начинает с 8 малыми зарядами.

СТРАСТИ

Страх (страсть). («Одиночество»). Боится состариться и умереть в полном одиночестве, когда некому будет о нём позаботиться.
Благородство (страсть). Делится своими богатством и удачей с теми, кто сильно в этом нуждается.
Гнев (страсть). Выходит из себя, когда его игнорируют.

ОТНОШЕНИЯ

Одно уже указано; выберите ещё два.

Избранник __%
Гуру __%
Наставник Мэтт Сальваторе 55%
Протеже __%
Ответственность __%

Предел ранений. 50.

Владеет. Небольшим количеством вещей. Иногда носит рюкзак с кучей протеиновых батончиков, несколькими презервативами и тёмной коробкой (в ней иглы и маленький пузырёк с анаболиками).
Важные места. «Первый/Второй» — ночной гей-клуб, в котором принимают таких полиаморных бисексуалов, как Джейлен.

Мать Джейлена рано умерла и оставила ему большой трастовый фонд. Даже несмотря на то, что его отец был транжирой, Джейлен вырос в роскоши высшего класса. За день до того, как Джейлену исполнилось 18 лет, его отец опустошил трастовый фонд, продал всё и сбежал на Барбадос. Джейлен в одночасье лишился крова и средств к существованию. Он выживал из-за того, что получал кредитные карты и делал вещи, о которых не хочет говорить, включая помощь одному плутоманту. Это познакомило его с Оккультным подпольем.

Джейлен боялся жизни на улице, поэтому начал «качаться» и подсел на стероиды, чтобы выглядеть более устрашающим. Он также начал исследовать свою сексуальность и находил прибежище в объятиях почти любого, кто хотел бы им обладать. Джейлен называет себя «этичной шлюхой», имея в виду, что он спит со всеми подряд, но только с теми, кто здоров и вменяем. Он хочет, чтобы его любили, а не использовали.

Несколько недель назад, находясь в Доме, Джейлен пожаловался на женщину из «Первого/Второго», которая психанула из-за его бисексуальности. Ховат всё подливал ему виски, пока в конце концов не предложил преподать ей урок. Джейлен согласился и, подстрекаемый Ховатом, наложил на женщину заклинание Плутомантии, тем самым разорив её. Оказалось, что она страдала диабетом, а во время разговора с Джейленом у неё упал уровень сахара из-за того, что ей не хватало денег на инсулин. Несколько дней спустя эта женщина куда-то пропала.

Эта новая м'агическая традиция полностью описана в «Книге пятой. Ищи». Краткое описание есть на странице 21.

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	3	2	Стойкость 50%	Уклонение 30%
Одиночество	3	1	Статус 50%	Преследование 20%
Самосознание	2	0	Эрудиция 55%	Лживость 25%
Сверхъестественное	1	0	Внимание 60%	Скрытность 20%
Насилие	2	1	Связь 55%	Борьба 25%

ЭМИЛИЯ КАМПОС

Эмилия — невысокая, фигуристая латиноамериканка лет 25, с тёмными волосами, в которых есть зелёные и синие пряди. Складывается ощущение, что существует две Эмилии. Первая — с пирсингом на лице, носящая откровенные наряды и опасно высокие каблуки. Вторая — без всякой косметики, в зелёном халате, скрывающем татуировки, и удобных туфлях. В разговорах она часто обрывает речь на полуслове, чтобы ответить на сообщение или сделать фотографию.

Одержимость. Эмилия одержима тем, чтобы быть недосягаемой.
Веб-кам модель (65%). Заменяет способность «Стойкость»; заменяет способность «Борьба»; черта «Терапия».
Ветеринарный техник (55%). Черта «Медицина»; защита «Насилие»; заменяет способность «Внимание».
Аватар Обнажённой Богини (15%*). (*личность одержимости).

Подробнее об Обнажённой богине можно узнать в главе 5 «Книги первой. Играй». Краткое описание есть на стр. 18.

СТРАСТИ

Страх (страсть). («Сверхъестественное»). Её очень беспокоит, что кто-то может иметь над ней м'агическую власть.
Благородство (страсть). Её тянет помогать невинным, особенно молодым женщинам.
Гнев (страсть). Не терпит слатшейминга или сексизма по отношению к любому полу.

ОТНОШЕНИЯ

Одно уже указано; выберите ещё два.
Избранник Джейлен Харрис 55%
Гуру __%
Наставник __%
Протеже __%
Ответственность __%

Предел ранений. 50.
Владеет. Большой сумочкой (с которой не расстаётся), набитой дорогой косметикой. В сумочке также лежат электрошокер, маленькое зеркальце и увлажняющий лосьон. Учитывая её любовь к животным, скорее всего, в этой сумочке найдётся какое-то угощение для них.
Важные места. Клуб «Розовый носорог» — стрип-клуб, в котором раньше работала Эмилия, а случается, что подрабатывает и сейчас). У неё там до сих пор много друзей.

Эмилия росла в хороших условиях, в приличной семье и хорошо училась, и всё это казалось ей невероятно скучным. Если она чувствовала, что кто-то пытается навязать ей «правильный образ жизни», то демонстративно двигалась в другом направлении. Вот почему она пошла в индустрию развлечений для взрослых. Никто её не принуждал, не было ни зависимости, ни даже сильного либидо — Эмилии просто хотелось сделать что-то неожиданное. По этой же причине она пошла в ветеринарную школу. Никто не ожидал, что Petite Sparxxx может ассистировать хирургу, оперирующему лошадь.

После одной весёлой ночи с порномантом она открыла в себе Обнажённую Богиню, так всё и началось. Ей не хотелось становиться частью Секты (это было бы слишком банально), поэтому она начала искать группу поновее. Эмилия нашла Молодых практиков и охотно к ним присоединилась. Мало того, что она преследовала схожие с группой цели, так вдобавок там оказалось полно людей, с которыми она ещё не флиртовала.

Месяц назад у порога её квартиры появился завсегдатай её трансляций и пригласил на свидание. Эмилия психанула из-за того, что парень был весь покрыт сыпью и язвами. Она толкнула его, тот перевалился через перила и упал с третьего этажа, разбившись насмерть. Несколько дней спустя Коннор Трэйси, протеже Ховата, признался, что Ховат не только подослал того несчастного, но и использовал заклинание Катаромантии, чтобы заставить здорового парня казаться больным.

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	3	2	Стойкость 50%	Уклонение 30%
Одиночество	2	0	Статус 5%	Преследование 25%
Самосознание	2	0	Эрудиция 55%	Лживость 25%
Сверхъестественное	1	2	Внимание 50%	Скрытность 30%
Насилие	1	0	Связь 60%	Борьба 20%

Имя: РЭЙЧЕЛ ЭППЛБАУМ

Группа: Молодые практики

Текущая задача: Не дать Фрэнку Ховату превратить Молодых практиков во что-то воистину злое.

Отличительные черты: Рэйчел – ничем не примечательная женщина под тридцать, из тех людей, на кого обычно не обращают внимания. Её каштановые волосы собраны в хвост, а одевается она в нейтральные цвета. Её бледная кожа покрыта родинками и веснушками. Её единственная необычная черта – это очень высокий рост: без каблуков он равен 180 см

ГНЕВ Когда её отвлекают от дел по пустякам.

БЛАГОРОДСТВО Поощряет здоровые отношения и взаимную поддержку.

СТРАХ («Беспомощность») Не иметь возможности заплатить по счетам.

			Аден	
___% Избранник (Статус)	___% Гуру (Внимание)	___% Наставник (Связь)	50% Ответственность (Эрудиция)	___% Протеже (Стойкость)

БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	УКЛОНЕНИЕ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС	60	55	50	45	40	35	30	25	20	ПРЕСЛЕДОВАНИЕ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	ЛЖИВОСТЬ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	СКРЫТНОСТЬ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	БОРЬБА
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	

ПРОВАЛЫ

Защита «Статус»
Атака «Связь»

Защита «Связь»
Атака «Статус»

Защита «Внимание»
Атака «Эрудиция»

Защита «Эрудиция»
Атака «Скрытность»

Защита «Стойкость»
Атака «Борьба»

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ 50

ЛИЧНОСТИ

Я ДНЕВНОЙ ТРЕЙДЕР, конечно же, я могу 25 %

Заменяет способность: «Внимание»

Черта: Манипуляция «Беспомощность»

Черта: Даёт Инициативу

Я ЗАВИСИМА ОТ NETFLIX, конечно же, я могу 55 %

Заменяет способность: «Эрудиция»

Черта: Оценка «Одиночество»

Черта: Противостоит проверкам «Самосознание»

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ЛИЧНОСТЬ ОДЕРЖИМОСТИ

56070	1а. Традиция КИНОМАНТИЯ	1б. Проценты 30
Для служебного пользования. ГРЗ	4а. Заклинание: Одежда как в кино	4б. Цена: 1
2. Табу Увидев начало клише, вы обязаны занять роль, необходимую для его завершения.	4в. Эффект Оденьтесь в традиционную одежду профессии и сойдите за члена этой профессии в глазах других её представителей.	
	5а. Заклинание: Что может пойти не так?	5б. Цена: 1–7
3. Сфера М'агия кино – иллюзии, основанные на популярных сюжетах и жанрах.	5в. Эффект Когда кто-то говорит, что X не случится, потратьте заряды, чтобы X случилось; +2 заряда, если цель знает, как работает ваше заклинание.	
	6а. Заклинание: Это что, хлороформ?	6б. Цена: 2
	6в. Эффект Неожиданно закройте кому-то рот белой тряпкой и погрузите его в сон на 5 минут, без использования настоящего хлороформа.	

7а. Малый заряд Получаете, если заставив кого-то другого описать или разыграть заезженное кино-клише (вставьте запоминающуюся строку из фильма или процитируйте что-то).

7б. Значимый заряд Чтобы его получить, в течение 5 часов или более ведите себя как шаблонный персонаж из фильма, вплоть до всех его стереотипов и клише. Если собьётесь, придётся начать всё сначала.

7в. Великий заряд Заставьте кого-нибудь разыграть клише из кино или сериала, не осознавая, что они это делают. Это действие должно быть запланированным; вы не можете получить заряд за то, что кто-то сделал это случайно или без вашего вмешательства.

От АДЕПТ АТЛ-Г 4МС копирование для личного пользования разрешено

Имя: АДЕН ЭППЛБАУМ (ЗЕЛЕНЬ)

Группа: Молодые практики

Текущая задача: Не дать Фрэнку Ховату превратить Молодых практиков во что-то воистину злое.

Отличительные черты: Аден — тощий, болезненно бледный парень, уже начинающий лысеть несмотря на то, что он едва окончил школу. У него самые красивые на свете зелёные глаза. Его стиль — что-то среднее между уличной шпаной и комиссионкой, и в любую погоду он носит одну и ту же чёрную толстовку с капюшоном.

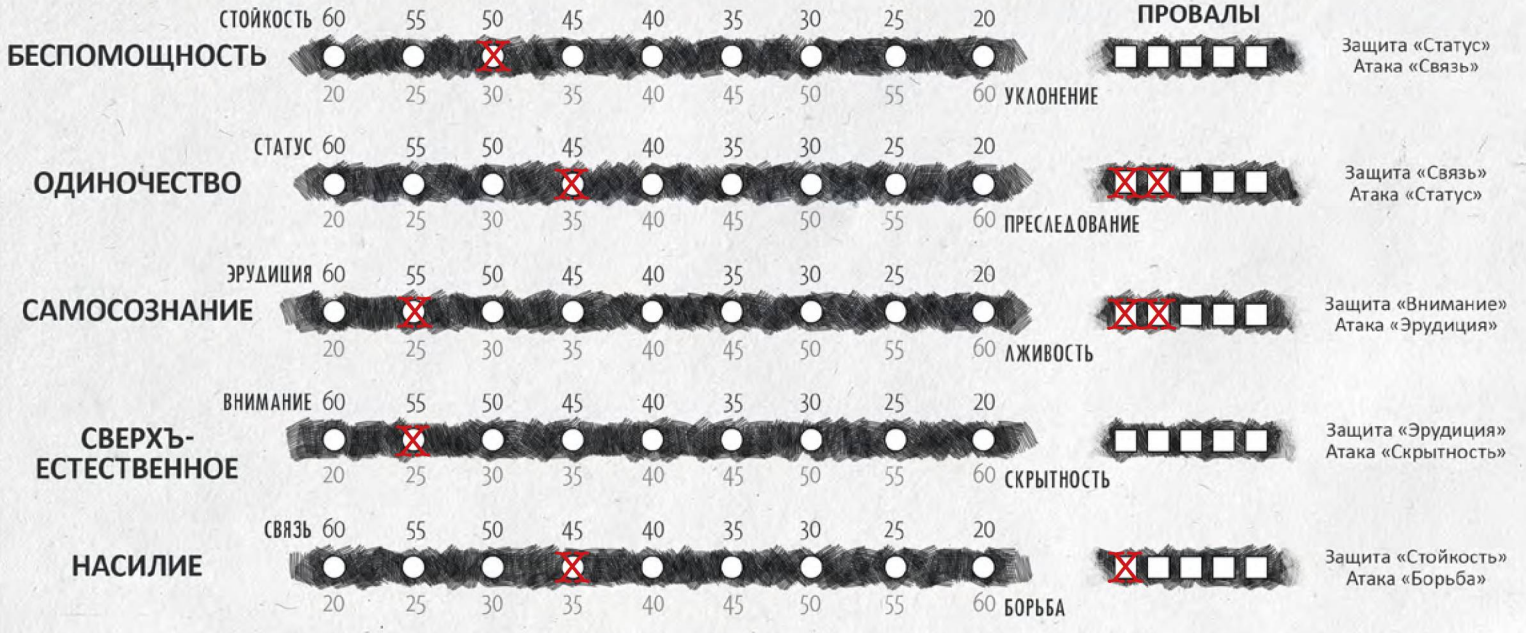
ГНЕВ Когда люди говорят, что он слишком глуп или некомпетентен, чтобы справиться с какой-нибудь ерундой.

БЛАГОРОДСТВО помогает тем, кто по глупой случайности или невезению попал в неприятности.

СТРАХ («Самосознание») Переживает, что его семья права, и он действительно неудачник.

Рейчел

___% Избранник (Статус)	___% Гуру (Внимание)	45% Наставник (Связь)	___% Ответственность (Эрудиция)	___% Протеже (Стойкость)


СТОЙКОСТЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20
ПРОВАЛЫ
БЕСПОМОЩНОСТЬ
20 25 30 35 40 45 50 55 60 УКЛОНЕНИЕ
Защита «Статус»
Атака «Связь»
СТАТУС 60 55 50 45 40 35 30 25 20
ОДИНОЧЕСТВО
20 25 30 35 40 45 50 55 60 ПРЕСЛЕДОВАНИЕ
Защита «Связь»
Атака «Статус»
ЭРУДИЦИЯ 60 55 50 45 40 35 30 25 20
САМОСОЗНАНИЕ
20 25 30 35 40 45 50 55 60 ЛЖИВОСТЬ
Защита «Внимание»
Атака «Эрудиция»
ВНИМАНИЕ 60 55 50 45 40 35 30 25 20
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ
20 25 30 35 40 45 50 55 60 СКРЫТНОСТЬ
Защита «Эрудиция»
Атака «Скрытность»
СВЯЗЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20
НАСИЛИЕ
20 25 30 35 40 45 50 55 60 БОРЬБА
Защита «Стойкость»
Атака «Борьба»

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ 55

ЛИЧНОСТИ

Я НЕУКЛЮЖИЙ ДИЛЕР, конечно же, я могу **55** %

Заменяет способность: «Скрытность»

Черта: Даёт Использование огнестрельного оружия

Черта: Повышает предел ранений

Я НЕСОСТОЯВШИЙСЯ «ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ», конечно же, я могу **45** %

Заменяет способность: «Лживость»

Черта: Защищает «Беспомощность»

Черта: Заменяет способность «Эрудиция»

Я ПАРШИВАЯ ОВЦА, конечно же, я могу **20**%

Заменяет способность: «Статус»

Черта: Определяет «Самосознание»

Черта: Даёт Инициативу

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ЛИЧНОСТЬ СДЕРЖИМОСТИ

00386

1а. Архетип ДВУЛИКИЙ

1б. Проценты 15

2. Табу

Не может допустить, чтобы кто-то из вражеской группы заметил, как он помогает кому-то из своей и наоборот.

3. Символы

Театральные маски драмы и комедии, парики, скрытые микрофоны, разбитые зеркала

4. Каналы

1%-50%:

Совершите проверку личности аватара, чтобы узнать, что от вас хотят услышать: +10-30% бонус, на усмотрение ведущего.

51%-70%:

71%-90%:

91%+:

5. Заметки Должен быть членом двух групп, одна из которых — своя, а другая — вражеская. «Группой» считается любая организация, идеология или объединение людей. Две группы должны конфликтовать, по крайней мере потенциально. Для Адена стартовая группа — это Молодые практики, а вражеская — наркоторговцы. Если он изменит группу, его личность упадёт на -20%.

Для служебного пользования ГРГ-СТ-Л33

От АВАТАР-Г М5 копирование для личного пользования разрешено

Имя: МЭТТ САЛЬВАТОРЕ (ПРАВОЕДЕЛО)

Группа: Молодые практики

Текущая задача: Не дать Фрэнку Ховату превратить Молодых практиков во что-то воистину злое.

Отличительные черты: Невысокий, полноватый парень двадцати с лишним лет. Он всегда одет в деловой костюм, даже на вечеринках у бассейна. Его чёрные, как смоль, волосы зачёсаны назад и тверды, как камень. Будучи сторонником открытого ношения оружия, Мэтт всегда носит пистолет на поясе.

ГНЕВ Явное, не скрываемое лицемерие.

БЛАГОРОДСТВО Помогает всем встреченным жертвам насилия.

СТРАХ («Насилие») Стать жертвой насильственного преступления.

				Эмилия
___% Избранник (Статус)	___% Гуру (Внимание)	___% Наставник (Связь)	___% Ответственность (Эрудиция)	55% Протеже (Стойкость)

БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	ПРОВАЛЫ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	УКЛОНЕНИЕ
			X								Защита «Статус» Атака «Связь»
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	ПРЕСЛЕДОВАНИЕ
				X							Защита «Связь» Атака «Статус»
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	ЛЖИВОСТЬ
		X									Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	СКРЫТНОСТЬ
			X								Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	БОРЬБА
				X							Защита «Стойкость» Атака «Борьба»

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ 50

ЛИЧНОСТИ

Я АЗАРТНЫЙ ИГРОК, конечно же, я могу 45%

Заменяет способность: «Внимание»

Черта: Определяет «Насилие»

Черта: Заменяет способность «Конспирация»

Я ИНТЕРНЕТ-«ЗНАТОК» КОНСТИТУЦИИ, конечно же, я могу 55%

Заменяет способность: «Статус»

Черта: Манипуляция «Самосознание»

Черта: Даёт Использование огнестрельного оружия

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ЛИЧНОСТЬ ОДЕРЖИМОСТИ

56070	1а. Традиция ФУЛМИНАТУРГИЯ	1б. Проценты 30
Для служебного пользования. ГРЗ	4а. Заклинание: Не такой как все	4б. Цена: 1
2. Табу Потеряйте заряды, если вас разоружили, или вы вышли из дома без огнестрельного оружия.	4в. Эффект Вы кажетесь особенным, достойным внимания, важным или значимым даже в большой толпе.	
	5а. Заклинание: Твёрдая рука и спокойствие	5б. Цена: 2
3. Сфера Восприятие социального положения и взаимоотношения индивида и общества.	5в. Эффект Провалив проверку стресса, потратьте заряды, и ваша рука потянется к огнестрельному оружию. Это успокоит вас, и вам не придется убегать, замирать или начинать драку.	
	6а. Заклинание: Злобный взгляд	6б. Цена: 1
	6в. Эффект Произнесите угрозу, встретьтесь взглядом с целью и заставьте её пройти проверку стресса на Насилие (3-4).	

7а. Малый заряд Пока вы находитесь в общественном месте открыто нося оружие, вы получаете малый заряд каждые два часа.

7б. Значимый заряд Носите своё тотемное оружие в общественном месте скрытно в течение десяти часов или больше. Оно должно быть спрятано от чужих глаз.

7в. Великий заряд Разработайте новое огнестрельное оружие, которое будет использоваться другими, или создайте с нуля собственное тотемное оружие — добудьте руду сами, сделайте кузницу, отлейте пули и т. д.

От АДЕПТ АТЛ-Г 4МС копирование для личного пользования разрешено

Имя: ДЖЕЙЛЕН ХАРРИС

Группа: Молодые практики

Текущая задача: Не дать Фрэнку Ховату превратить Молодых практиков во что-то воистину злое.

Отличительные черты: Благодаря высокому — чуть больше 180см — росту, тёмной коже и высоким скулам Джейлена можно было бы спутать с моделью. Однако образ разрушают его ужасные угри и непропорционально вздутые мышцы. Ему едва исполнился двадцать один год, но выглядит он гораздо старше.

ГНЕВ Когда его игнорируют.

БЛАГОРОДСТВО Делится своими богатством и удачей с теми, кто в этом нуждается.

СТРАХ («Одиночество») Состариться и умереть в одиночестве.

Мэтт

___% Избранник (Статус)	___% Гуру (Внимание)	55% Наставник (Связь)	___% Ответственность (Эрудиция)	___% Протеже (Стойкость)

СТОЙКОСТЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	ПРОВАЛЫ		
БЕСПОМОЩНОСТЬ	20	25	30	35	40	45	50	55	60	УКЛОНЕНИЕ		Защита «Статус» Атака «Связь»
СТАТУС	60	55	50	45	40	35	30	25	20			
ОДИНОЧЕСТВО	20	25	30	35	40	45	50	55	60	ПРЕСЛЕДОВАНИЕ		Защита «Связь» Атака «Статус»
ЭРУДИЦИЯ	60	55	50	45	40	35	30	25	20			
САМОСОЗНАНИЕ	20	25	30	35	40	45	50	55	60	ЛЖИВОСТЬ		Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»
ВНИМАНИЕ	60	55	50	45	40	35	30	25	20			
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	20	25	30	35	40	45	50	55	60	СКРЫТНОСТЬ		Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»
СВЯЗЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20			
НАСИЛИЕ	20	25	30	35	40	45	50	55	60	БОРЬБА		Защита «Стойкость» Атака «Борьба»

ЛИЧНОСТИ

Я ЭТИЧНАЯ ШЛЮХА **, конечно же, я могу** 30 %

Заменяет способность: «Лживость»

Черта: Определяет «Самосознание»

Черта: Противостоит проверкам «Одиночество»

Я ОБЕДНЕВШИЙ СЫН БОГАТЫХ РОДИТЕЛЕЙ **, конечно же, я могу** 45 %

Заменяет способность: «Связь»

Черта: Оценить чужое финансовое положение (уникальная)

Черта: Противостоит проверкам «Самосознание»

Я КАЧОК НА СТЕРОИДАХ **, конечно же, я могу** 35 %

Заменяет способность: Борьба

Черта: Манипуляция «Насилие»

Черта: Заменяет способность «Преследование»

Я **, конечно же, я могу** %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ / 50

ЛИЧНОСТЬ СОДЕРЖИМОСТИ

56670

Для служебного пользования. ГРЗ

1а. Традиция ПЛУТОМАНТИЯ **1б. Проценты** 25

2. Табу Не тратить больше $1000 на одну транзакцию.

3. Сфера Деньги обеспечивают рычаг воздействия, понимание мира и контроль над окружающими.

4а. Заклинание: Банковская ошибка в вашу пользу **4б. Цена:** 1

4в. Эффект Получите или передайте кому-то $1000 после того, как вы совершите денежную транзакцию наличными, кредитной картой или онлайн-платежом.

5а. Заклинание: Финансовый отчёт **5б. Цена:** 1

5в. Эффект Подержав в руках чью-нибудь кредитную карточку, бумажник или чековую книжку в течение 30 секунд, вы получите информацию об их адресе, номере телефона, полном имени и адресе электронной почты.

6а. Заклинание: Налоговый вычет на благотворительность **6б. Цена:** 2

6в. Эффект Пожертвуйте деньги перед совершением броска и получите +2% к броску за каждые потраченные $100, вплоть до $999.

7а. Малый заряд пользуясь м'агией. Получите от $100 до $999 одной транзакцией, не

7б. Значимый заряд Получите от $1000 до $999 999 одной транзакцией, не пользуясь м'агией.

7в. Великий заряд Получите $ 1 000 000 или больше одной транзакцией, не пользуясь м'агией.

От АДЕПТ АТЛ-Г 4МС копирование для личного пользования разрешено

Имя: ЭМИЛИЯ КАМПОС

Группа: Молодые практики

Текущая задача: Не дать Фрэнку Ховату превратить Молодых практиков во что-то воистину злое.

Отличительные черты: невысокая, фигуристая латиноамериканка лет двадцати пяти, с тёмными волосами, в которых есть зелёные и синие пряди. Два основных облика: пирсинг на лице, откровенные наряды и опасно высокие каблуки; или — зеленый халат, скрывающий её татуировки, удобные туфли и никакого макияжа.

ГНЕВ Слатшейминг или сексизм по отношению к любому полу.

БЛАГОРОДСТВО Стремится помогать невинным, особенно молодым женщинам.

СТРАХ («Сверхъестественное») Её очень беспокоит, что кто-то может иметь над ней м'агическую власть.

Джейлен				
55 % Избранник (Статус)	___ % Гуру (Внимание)	___ % Наставник (Связь)	___ % Ответственность (Эрудиция)	___ % Протеже (Стойкость)

СТОЙКОСТЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	ПРОВАЛЫ	
БЕСПОМОЩНОСТЬ	20	25	30	35	40	45	50	55	60	УКЛОНЕНИЕ	Защита «Статус» Атака «Связь»
СТАТУС	60	55	50	45	40	35	30	25	20		
ОДИНОЧЕСТВО	20	25	30	35	40	45	50	55	60	ПРЕСЛЕДОВАНИЕ	Защита «Связь» Атака «Статус»
ЭРУДИЦИЯ	60	55	50	45	40	35	30	25	20		
САМОСОЗНАНИЕ	20	25	30	35	40	45	50	55	60	ЛЖИВОСТЬ	Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»
ВНИМАНИЕ	60	55	50	45	40	35	30	25	20		
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	20	25	30	35	40	45	50	55	60	СКРЫТНОСТЬ	Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»
СВЯЗЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20		
НАСИЛИЕ	20	25	30	35	40	45	50	55	60	БОРЬБА	Защита «Стойкость» Атака «Борьба»

ЛИЧНОСТИ

Я ВЕБ-МОДЕЛЬ **, конечно же, я могу** 65 %

Заменяет способность: «Стойкость»

Черта: Заменяет способность «Борьба»

Черта: «Терапия»

Я ВЕТЕРИНАРНЫЙ ТЕХНИК **, конечно же, я могу** 55 %

Заменяет способность: «Внимание»

Черта: «Медицина»

Черта: Противостоит проверкам «Насилие»

Я **, конечно же, я могу** %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я **, конечно же, я могу** %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ 50

ЛИЧНОСТЬ ОДЕРЖИМОСТИ

00386

1а. Архетип ОБНАЖЁННАЯ БОГИНЯ

1б. Проценты 15

2. Табу

Не может позволить, чтобы её узнали или загнали в угол — меняет имена, причёски и внешний вид.

3. Символы

Папарацци, красные платья, безголовые статуи богинь, вуали, консилер, тёмные очки

4. Каналы

1%-50%: Совершите проверку личности аватара, чтобы заставить кого-то приблизиться к вам (уровень проверки Самосознания равен десятичной цифре броска) или сделать так, чтобы кто-то захотел узнать о вас больше.

51%-70%:

71%-90%:

91%+:

5. Заметки

Для служебного пользования ГРГ-СТ-Л33

От АВАТАР-Г М5 копирование для личного пользования разрешено

КАМЕРАТУРГИЯ

Когда-то искусство создания изображения было уделом избранных. Тех, кто имел доступ к краске, чтобы писать на стене пещеры, время на это и, самое главное, внутреннее око, способное воспринять мимолётный и уникальный образ, доступный взгляду, и превратить его в статичное и понятное всем изображение. По мере того как шло развитие человечества, изображения становились всё точнее, технические требования к их создателям становились всё жёстче.

Камера изменила всё. При помощи коробочки, которая помещается в одной руке, стало возможно поймать свет, остановить время, показать миру то, что существовало лишь одно мгновение в отражении человеческого глаза. Химические вещества, которые фиксируют фото на бумаге — это алхимия, а тёмная комната, в которой проявляют плёнку, — это подземелье, из которого с триумфом возвращается герой, чтобы поделиться со своим племенем обретённой мудростью. Камературги — это те, кто понимает, насколько важно запечатлеть всё, что выглядит совсем не так, как кажется.

ПАРАМЕТРЫ

Получение малого заряда. Каждый час, проведённый за подготовкой и съёмкой фотографий, даёт малый заряд при условии, что снятое таким образом фото надёжно сохранено в галерее оператора. Галерея — часть табу.

Получение значимого заряда. Камератург получает значимый заряд, запечатлев изображение уникального момента высокого эмоционального напряжения. Поэтому многие из них — это свадебные фотографы или жутковатые личности, которые трутся вокруг пунктов скорой помощи, исподтишка делая фотографии плачущих детей. За каждый эпизод создаётся лишь один заряд: свадьба тянет на один, может быть, два, если удастся запечатлеть страстные объятия жениха и невесты во время брачной ночи. Одна автомобильная авария или катастрофа, аналогично, эквивалентна лишь одному заряду. Не думали о том, чтобы стать военным фотографом?

Табу. Существуют 3 вещи, которые могут лишить камературга всех зарядов. Первая — использование цифровой камеры. Для фотографа, если изображение не запечатлено на плёнке и не проявлено химическим путём, оно не настоящее.

Вторая — это 24 часа, за которые он не сделал ни единой фотографии на плёнке. Это не только нарушает его табу, но и обычно ведёт к ощущению тревоги и плохому настроению.

Третья — это проникновение посторонних в его галерею (место, где он хранит изображения). Если это случается, камератург немедленно теряет все заряды.

Помните, что, пригласив кого-то посмотреть на изображения, камератург не нарушит табу. Также не нарушит табу, если кто-то войдёт в помещение с изображениями и выйдет из него, относясь к ним с уважением и ничего не трогая. Однако, если посетитель украдёт фотографию или повредит её или даже передвинет хотя бы одну... заряды пропадут.

При этом камератург может делать копии фотографий, продавать, или публиковать их, или передавать их в музей. При этом первая копия и негатив должны оставаться в безопасности в его галерее.

Случайная область м'агии. Изображения, отражения, взгляд, сохранение объектов с течением времени и разрыв между реальными объектами и тем, как они изображены.

ФОРМУЛЫ МАЛЫХ ЗАКЛИНАНИЙ КАМЕРАТУРГИИ

СЛЕПОК АУРЫ

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. Чтобы использовать это заклинание, фотограф должен сделать снимок цели. Когда снимок проявлен (что может занять считаные минуты, если он использует «Полароид» или заклинание «Мгновенная печать»), на нём для всех видна аура цели. Впрочем, для непосвящённых она может выглядеть как странные блики или погрешности при проявке. По ауре можно узнать настроение цели, является ли она адептом или аватаром (без уточнения его типа) и находится ли она под оккультным влиянием. Если находится, то по ауре можно приблизительно понять природу заклинания.

УДОСТОВЕРЕНИЕ ЛИЧНОСТИ

Цена. 2 малых заряда.

Эффект. Заклинание позволяет камератургу автоматически успешно подделать удостоверение личности, если в нём есть фотография и адепт уже имел дело с подобными документами или внимательно изучал их. Это не создаст информацию в базах данных, которая связывается, например, с номером водительских прав, и это не намагнитит ключ-карту, но может

позволить создать паспорт или идентификационную карточку компании, которые даже на самый притязательный взгляд будут неотличимы от настоящих.

РЕНТГЕНОВСКАЯ ПЛЁНКА

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. Если персонаж хочет знать, что происходит по другую сторону непрозрачной стены, он может использовать это заклинание, наложив его на камеру, и сделать снимок. На проявленном снимке стена будет отсутствовать.

ФОРМУЛЫ ЗНАЧИМЫХ ЗАКЛИНАНИЙ КАМЕРАТУРГИИ

ПОРТРЕТ АУРЫ

Цена. 1 значимый заряд.

Эффект. Работает похожим на «Слепок ауры» образом в том смысле, что персонаж делает снимок цели, на котором после проявки видна её аура. Однако у этой улучшенной версии есть два серьёзных отличия. Во-первых, только персонаж видит ауру на фото, а значит, информация доступна только ему. Во-вторых, аура постоянно обновляется в реальном времени. Если у персонажа есть портрет чьей-то ауры, он знает настроение и состояние цели 24/7. Помните, что, сделав «Портрет ауры», персонаж должен хранить его в своей галерее. Его потеря — нарушение табу.

КРАЖА ДУШИ

Цена. 3 значимых заряда.

Эффект. Помните, как представители первобытных племён боялись, что фотографы могут украсть их души? Так вот, они были не так уж и неправы. Чтобы использовать это заклинание, ПИ должен сделать чьё-то фото. После проявки цель получает штраф ко всем проверкам при применении м'агии, включая проверки личности аватаров и школы адептов, равный броску этого заклинания. Бросок «42» будет означать, что броски цели получат штраф –42%.

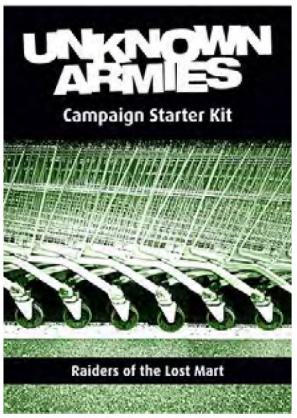
Каждый день за цель следует производить бросок к10. Штраф будет каждый раз уменьшаться на значение, равное результату такого броска. Нельзя использовать заклинание «Кража души» повторно, пока штраф не исчезнет полностью, по двум причинам. Первая — потому что нельзя, вторая — потому что цель под проклятьем заклинания «Кража души» не отображается на фотографиях как надо. На цифровые снимки это не влияет. Цифровые снимки — механические, пресные и, по сути, представляют собой нечто вроде секса «без прелюдии» с точки зрения искусства фотографии. Снимок, сделанный с целью кражи души, постепенно блёкнет по мере того, как душа перетекает из него обратно в тело цели. К моменту, когда штраф пропадёт полностью, изображение на снимке полностью растворится, после чего его можно спокойно выбросить. Но не раньше: если снимок окажется вне досягаемости фотографа или покинет его галерею раньше этого момента — табу будет нарушено. Фотограф (или кто-то ещё) может уничтожить снимок, чтобы заставить штраф исчезнуть, но, если это делает кто-то, кроме самого фотографа, это нарушает его табу, даже если он сам попросил или позволил это сделать. Чтобы снять таким образом проклятье, не нужны заряды.

Стартовый набор кампании

МОЛОДЫЕ ПРАКТИКИ

Вы состоите в группе людей, добивающихся власти, признания и богатства при помощи м'агии. У каждого из вас есть своя страшная тайна. Новый лидер вашей группы знает об этом. Он хочет использовать вас в своих интересах, но действует слишком грязными методами, развязав настоящую гражданскую войну внутри группы. Его нужно остановить, пока не поздно.

Эта книга включает в себя стартовый набор кампании «Молодые практики», в котором есть 5 готовых персонажей игроков, готовое первое приключение, а также сюжетные завязки и антагонисты для продолжения истории. Для игры нужны короткие правила из стартера «Мария в трёх сущностях» или книги основных правил НРИ «Неизвестные армии».



PANDORA BOX STUDIO

ATLAS GAMES
www.atlas-games.com

ВНИМАНИЕ!

Книги из серии «Неизвестные армии» содержат обсценную лексику, упоминание насилия и действий сексуального характера. Книга предназначена для лиц 18+. Произведение является вымышленным. Все имена, персонажи, места и события являются плодом воображения авторов.

18+

© 2020 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. Unknown Armies is a trademark of Greg Stolze and John Tynes, used under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in the USA.